Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800 Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 2/96

PC Games CD-ROM & Mag



Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin Quelle: IVW

DM 9,90 mit CD-ROM

Sierra packt aus

Red Baron 2

+ Silent Thunder, MissionForce, Fast Attack, Earthsiege 2, Rama

Jetzt auch für den PC

Ridge Racer

Harte Konkurrenz für Bleifuß & Co.

Warcraft 2

So zwingen Sie die Orks in die Knie!



+ Tips & Tricks zu: The Dig, Stonekeep

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

MIT CD-ROM

COVER-CD-ROM

2x MOTORSPORT
Big Red Racing
IndyCar Racing 2

4x JUMP & RUN
Arcade America
Comix Zone
Putty Squad
Rayman

3x SIMULATION
Extreme Pinball
SimIsle
Battles in Time

386 • MAUS • CD-ROM • 2MB RAM



COMPUTEC 2/96

PC Games CD-ROM & Mag

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

DM 9,90 mit CD-ROM

Sierra packt aus

Red Baron 2

+ Silent Thunder, MissionForce, Fast Attack, Earthsiege 2, Rama

Jetzt auch für den PC

Ridge Racer

Harte Konkurrenz für Bleifuß & Co.

Warcraft 2
So zwingen Sie die Orks in die Knie!
+ Tips & Tricks zu: The Dig, Stonekeep



COVER-CD-ROM

2x MOTORSPORT
Big Red Racing
Indycar Racing 2

4x JUMP & RUN
Arcade America
Comix Zone
Putty Squad
Rayman

3x SIMULATION
Extreme Pinball
Simisle
Battles in Time

386 • MAUS • CD-ROM • 2MB RAM

MIT CD-ROM


Chewy - Das Comic


Extreme Pinball


The Hive


Comix Zone


Putty Squad





INHALT

Demos

Arcade America
Atari Action-Pack
Battle Isle 3 - Schatten des Imperators
Battles in Time
Big Red Racing
C64 Action-Pack
Chewy - Das Comic
Chronomaster
Comix Zone
Daggerfall - The Elder Scrolls 2
Extreme Pinball
Imperium Romanum
Indycar Racing 2
Putty Squad
Rayman
Ripper

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 0911/305030.
Haben Sie Fragen zu einem Spiel? Dann wenden Sie sich an unsere Spiele-Hotline: 0911/6427762

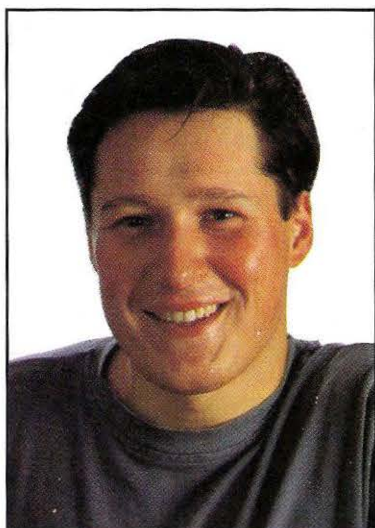

Rayman


Sim Isle

Shanghai - Great Moments
Shellshock
SimIsle
The Hive

Bugfixes

Advanced Civilization V1.01
Ascendancy Patch
Dawn Patrol SVGA-Drivers
Flight Sim Toolkit - Final Update
Hardball 5 V5.12
Harpoon Classic V1.55d
Mechwarrior 2 V1.1
NHL Hockey 96 Update
The Hive V1.01



WHAT'S UP?

Auf dem laufenden zu bleiben, ist in einer Branche wie der unsrigen schwieriger als irgendwo anders. Vor allem dann, wenn man die Computerei nur als Hobby betreibt, wie es die meisten unserer Leser nun mal tun. Denn auf dem laufenden zu bleiben heißt auch, alljährlich eine Menge Geld in schnellere Prozessoren, neue Grafikkarten und größere Festplatten zu investieren - denn nirgendwo anders wechseln die Standards so häufig wie hier. Was heute up-to-date ist, wird morgen schon wieder belächelt. Und diese Feststellung beschränkt sich nicht allein auf den PC-Sektor. Wer als überzeugter PC-Spieler in den letzten Monaten die Spiele-Abteilungen eines Kaufhauses besucht hat und dort beispielsweise Segas Saturn-Konsole in Action gesehen hat, fragt sich zu Recht: „Warum schaut das auf meinem Pentium nicht halb so gut aus?". Da schenkt man sich zum Weihnachtsfest einen PC für einige tausend Mark und bemerkt plötzlich, daß die zehnjährige Rotznase von nebenan für ein Zehntel des Preises eine 1:1-Umsetzung des Spielhallen-Schlagers „Sega Rally" spielen kann. Wer den Ausflug wagt und sich selbst ein solches Gerät anschafft, wird von dem einen oder anderen Spiel auch sicherlich begeistert sein. Wie lang der Spaß währt, ist freilich eine andere Frage. Denn: ersetzen schnelle 3D-Routinen auch auf Dauer den Zauber, der von einem Spiel wie Warcraft 2 oder Stonekeep ausgeht? Und genau da kommt man schon zum Punkt. Der PC ist und bleibt ein Allrounder, ein Schweizer Taschenmesser, mit dem fast alles möglich ist. Selbst wenn auf einer Spielkonsole für kurze Zeit die besseren Actionspiele erhältlich sind, ersetzt sie noch lange nicht den PC. Auf diesem Gerät kann sich jeder entfalten, wie er will - er kann Kriminalfälle lösen, seine wirtschaftlichen Fähigkeiten unter Beweis stellen, Formel-1-Rennen fahren, Luftschlachten nachkämpfen oder über DFÜ neue Leute kennenlernen. Sogar arbeiten kann man damit.

Sonic, Ecco & Co.

Wo wir gerade beim Spiele-Giganten Sega waren: nach dem PlayStation-Hersteller Sony hat auch diese Firma die Bedeutung des PC für die Umsatzzahlen erkannt. Ihr Allerheiligstes, der Igel Sonic, wird der PC-Spielergemeinde in Form eines ausgezeichneten Jump & Runs für Windows vorgestellt. Das ist noch nicht einmal alles, denn auch die Spiele Ecco - The Dolphin, Tomcat Alley, Comix Zone und Virtua Fighter Remix werden schon bald in einer PC-Version erhältlich sein. Letzteres wird übrigens nur zusammen mit der neuen Edge 3D-Karte von Diamond lauffähig sein. Auf den Seiten 28, 29 und 30 können Sie genaueres über diese Neuerscheinungen lesen. Ein paar Seiten weiter hinten stellen wir Ihnen den großen Command & Conquer-Konkurrenten Warcraft 2 vor. Unsere Redakteurin Petra Maueröder war von dem Strategie-Spiel so begeistert, daß wir es gleich zum Spiel des Monats küren mußten. Sehr gut weggekommen sind außerdem Attics Der Druidenzirkel und Sierras Gabriel Knight 2. Ansonsten fielen die Wertungen diesmal deutlich niedriger aus als in der letzten Ausgabe. Anscheinend bewahrheitet sich die Regel, daß die Hersteller Ihre größten Knüller im Weihnachtsgeschäft plazieren, wieder einmal aufs Neue. Bei Wing Commander IV blickt allerdings keiner mehr durch: das Erscheinungsdatum wurde von Electronic Arts um ein weiteres Monat aufgeschoben. Bei all der Vorberichterstattung braucht man sich in der deutschen EA-Filiale in Gütersloh aber keine Sorgen um Absatzeinbußen machen. Auch mit einer gewissen Verspätung wird die Weltraum-Ballerei bei uns als heißes Eisen gehandelt.

Thomas Borovskis

Leitender Redakteur PC Games

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

REVIEWS

Warcraft 2

Blizzard Entertainment sorgte 1994 mit Warcraft: Orcs & Humans für frischen Wind in der Welt der Strategiespiele. Noch vor Command & Conquer zeigten die Kalifornier, daß Strategiespiele nicht unbedingt auf langweiligen Hexagons basieren müssen, sondern auch streckenweise Action-Elemente zum Inhalt haben können. Seit dem Erscheinen des ersten Teils ist sehr viel Zeit vergangen, in der Blizzard Entertainment kräftig Erfahrung sammeln konnte. Herausgekommen ist Warcraft 2: Tides of Darkness, ein Echtzeit-Strategiespiel mit SuperVGA-Grafik, einem komfortablen Editor für eigene Missonen und vielem mehr. Was sich nun tatsächlich zum Vorgänger verändert hat und was Warcraft 2 von seinem schärfsten Konkurrenten Command & Conquer abhebt, erfahren Sie ab Seite 48!

48

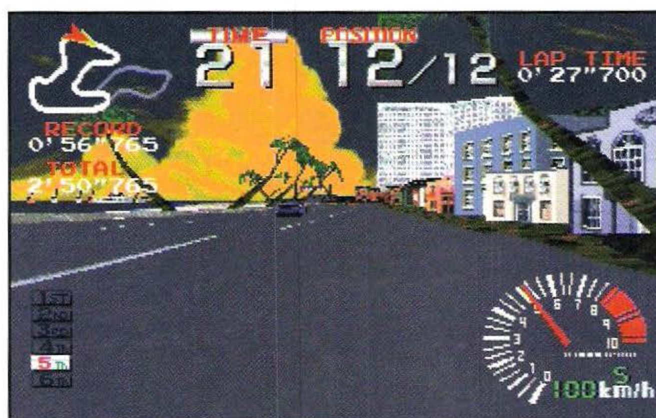
PD & SHAREWARE

SPECIAL

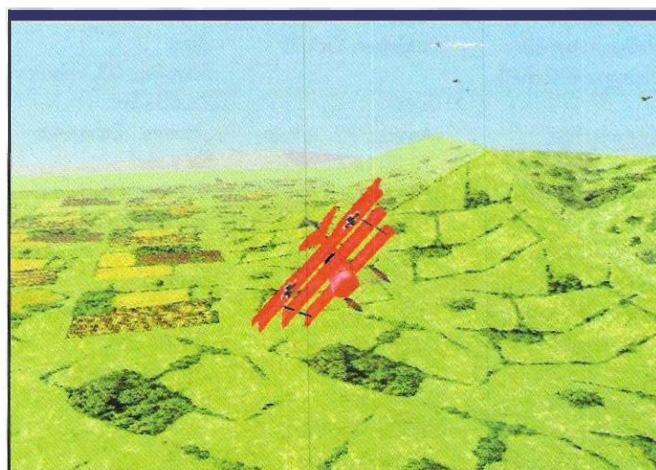
PRAXIS

HARDWARE

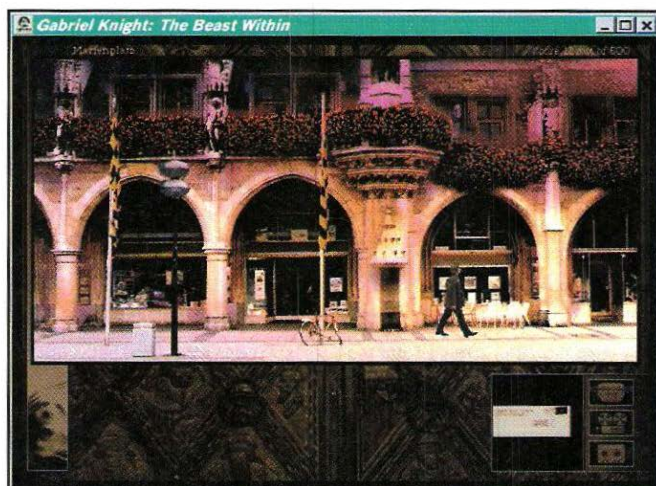
COMPETITION



42 Immer mehr Konsolenhersteller möchten sich ein zweites Standbein schaffen und veröffentlichen Umsetzungen ihrer Megahits für den PC. Sony Interactive hat sich nun Ridge Racer angenommen und kann damit wahrscheinlich ähnliche Erfolge erzielen wie Namco mit der PlayStation-Version. Unseren ersten Eindruck finden Sie ab Seite 42.



22 Sierra startet voll durch. Neben Red Baron 2, auf das wohl viele Flugsimulationsfans sehnsüchtig gewartet haben, stehen die Roboterschlachten Earthsiege 2 und MissionForce: Cyberstorm auf dem Programm. US-Korrespondent Markus Krichel besuchte eine höchstexklusive Pressekonferenz und brachte sensationelle Bilder mit nach Hause.



136 Jane Jensen konnte mit Gabriel Knight: Sins of the Fathers ein gelungenes Debüt feiern. Für den zweiten Teil The Beast Within recherchierte die Amerikanerin in Deutschland - der Held der Serie muß diesmal mysteriöse Vorfälle in Bayern klären und lüftet dabei das Geheimnis, das König Ludwig umgibt. Mehr erfahren Sie in unserem Test ab Seite 136.

Fernsehen und Hörfunk

Fernsehen

Bayerisches Fernsehen
Montag, 08. Januar
15.15 Uhr
Computer-Treff

3sat
Montag, 08. Januar
21.30 Uhr
„Neues...Das Computermagazin"

ARD
Dienstag, 09. Januar
21.35 Uhr
Globus - Aus Forschung und Technik

Bayerisches Fernsehen
Mittwoch, 10. Januar
21.15 Uhr
Forscher - Fakten - Visionen
Geht dem Computer ein Licht auf?

Bayerisches Fernsehen
Sonntag, 14. Januar
21.30 Uhr
TM - Das Technikmagazin

3sat
Montag, 15. Januar
21.30 Uhr
HITEC
Das Technikmagazin

WDR Fernsehen
Sonntag, 21. Januar
10.15 Uhr
„Computerclub"
Das aktuelle Computermagazin mit Wolfgang Back.

ARD
Sonntag, 21. Januar
17.00 Uhr
Ratgeber: Technik

3sat
Montag, 22. Januar
21.30 Uhr
„Neues...die Computershow"
Comdex-Beiträge

ZDF
Donnerstag, 25. Januar
21.00 Uhr
WISO - Das Wirtschaftsmagazin
mit dem aktuellen Computertip von Günther Alt
Vorstellung der neuen WISO-Monatsdiskette.

3sat
Samstag, 27. Januar
14.00 Uhr
„Neues...Computer für Kids"
2. Folge: Hardware und Betriebssysteme

3sat
Montag, 29. Januar
21.30 Uhr
HITEC
Das Technikmagazin

3sat
Samstag, 03. Februar
14.00 Uhr
„Neues...Computer für Kids"
3. Folge: Hardware und Betriebssysteme

3sat
Montag, 05. Februar
21.30 Uhr
„Neues...das Computermagazin"

ARD
Dienstag, 06. Februar
21.35 Uhr
Globus - Aus Forschung und Technik

3sat
Samstag, 10. Februar
14.00 Uhr
„Neues...Computer für Kids"
4. Folge: Hardware und Betriebssysteme

3sat
Montag, 12. Februar
21.30 Uhr
HITEC
Das Technikmagazin

Bayerisches Fernsehen
Mittwoch, 14. Februar
20.15 Uhr
Forscher - Fakten - Visionen
Das BR-Wissenschaftsmagazin

WDR Fernsehen
Sonntag, 18. Februar
10.15 Uhr
„Computerclub"
Das aktuelle Computermagazin mit Wolfgang Back.

ARD
Sonntag, 18. Februar
17.00 Uhr
Ratgeber: Technik

3sat
Montag, 19. Februar
21.30 Uhr
„Neues...die Computershow"
Das aktuelle Computermagazin von und mit Christian Spannik.

Hörfunk

Ruhrwelle
Samstag, 03. Februar
10.15 Uhr
ComputerCorner

Radio Euro
Montag, 05. Februar
17.00 Uhr
„Bit für Bit"

Deutsche Welle Radio
Montag, 12. Februar
11.35 Uhr
Podium
Computer-Welt

Bayern 2
zweimal monatlich montags
16.30 bis 17.00 Uhr
„Fatal Digital"
das regelmäßige Computer-Magazin beim Jugendprogramm „Zündfunk"

Radio ffn
montags
14.40 Uhr
„Der kleine Computer"
gibt hilfreiche Tips für PC-Anwender

Radio Hamburg
montags
17.00 Uhr
„Chipsfrisch"

Radio Mainwelle
montags
17.40 Uhr
„Computer-Ecke"

Info-Radio
(Gemeinschaftsprogramm SFB und ORB)
mittwochs
15.40 Uhr
High-Tech

NDR 2
mittwochs
19.05 Uhr
Club Online
mit einzelnen Beiträgen aus der Computer online

SDR 3
donnerstags
18.00 Uhr
Point - Computerspiel-Tip

Deutschlandfunk
samstags
16.30 Uhr
„Forschung aktuell"
speziell mit Themen zu Computer und Kommunikation

WDR 5
samstags
10.45 - 11.00 Uhr
„Radio 5 am Vormittag"
Ratgeber: Computer

Änderungen vorbehalten.

HOTLINES

Hersteller / Vertrieb	Telefon?	Wann?
Acclaim	(0211)5233222	24h
Ascon	(05241)966933	Mo - Fr, 1400-1700
Attic	(07431)54323	Mo - Fr, 0800-1800
Blue Byte	(0208)4508888	Mo - Fr, 1430-1730
Bomico	(06107)945145	Mo - Fr, 1500-1800
Electronic Arts	(05241)26024	Mo, Mi, Fr, 1400-1700
Gametek	(0180)5304525	24h/Tag
Greenwood	(0234)9645050	Mo - Fr, 1500-1800
Ikarion	(0241)911971	Mo, Do, Fr, 1530-1830
Infogrames	(0221)4543107	Mo - Fr, 1500-1800
Max Design	(0043)368724147	Mo - Fr, 1500-1800
Neo	(0043)16074080	Mo - Fr, 1500-1800
Sega	(040)2270961	Mo - Fr, 1000-1800
Sierra	(06103)994440	24h/Tag
Softgold	(02131)965111	Mo, Mi, Fr, 1600-1800
Software 2000	(05241)986010	Mo - Fr, 1100-1300
Red Balloon	(05241)807080	Mo - Fr, 1100-1300
Virgin	(040)391113	Mo - Do, 1400-1800
Warner Inter.	(040)27855306	Di + Do, 1500-1800

PC GAMES CD-ROM

Dark Sun für DM 19,80!

Im Januar erscheint auf der PC Games CD-ROM das Rollenspiel Dark Sun: Shattered Lands. SSI und TSR konnten für diese erfolgreiche Brettspielumsetzung reichlich Lorbeeren einstecken. Eine überaus faszinierende Story mit verschiedenen, unabhängigen Handlungssträngen zeichnet Dark Sun aus. Fans der Romanserie und des Brettspiels kommen genauso auf ihre Kosten wie Rollenspieler, die sich noch nicht mit Dark Sun beschäftigt haben: die Lektüre der gleichnamigen Bücher ist nämlich nicht Voraussetzung.



Gerüchte & News aus Amerika

Markus Krichel faßt die aktuellen News aus USA für Sie zusammen



Wann erscheint Wing Commander 4? Ist die Verschiebung auf den 22. Dezember ein kleiner Schönheitsfehler oder bahnt sich für Origin eine Blamage an? Auf den ersten Blick kurzfristige Verschiebungen wie diese entwickeln sich für die Marketing-Abteilungen der Softwarefirmen zum effektiven PR-Werkzeug. Der Grund: die monatlich erscheinenden Softwaremagazine werden praktisch gezwungen, in jeder Ausgabe über das Spiel zu berichten. Aktuelle Beispiele: The Dig und Stonekeep. Wäre der Zeitunterschied größer (und realistischer?) würde zwischenzeitlich das Interesse erlöschen. Auf die Hoffnung hin, daß Origin mich Lügen straft, hier nun mein Beitrag zum lustigen Premiere-Ratespiel: Wing Commander 4 erscheint im März!
Nach den nicht immer überzeugenden Leistungen digitalisierter Schauspieler greift die Industrie wieder tief in den Talentpool und bringt Scriptwriter und Schriftsteller zum Vorschein. Fantasy und SciFi sind die bevorzugten Genres: Shannara von Terry Brooks, die Mars-Chroniken von Ray Bradbury oder Rama von Arthur C. Clark und Gentry Lee sind aktuelle Beispiele für die „New Wave of Literature". Der Computer eignet sich für Umsetzungen dieser Art perfekt. Hollywood lehnt Verfilmungen solcher Stoffe wegen zu hoher Produktionskosten im FX-Bereich routinemäßig ab. Autoren finden daher hier eine willkommene Alternative.

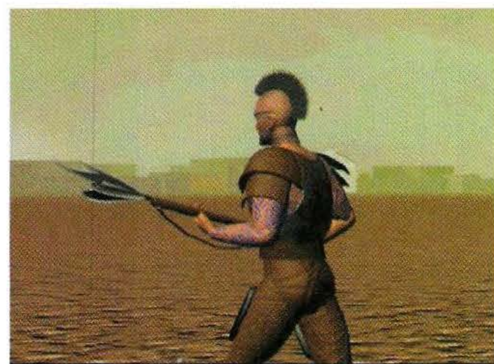
Diablo, Shattered Nations

Blizzard wirbelt weiter

Blizzard Entertainment, erfolgsverwöhnter Neuling und neuer Darling der Industrie, schickt seinen beiden Erfolgsprodukten Warcraft I und II gleich zwei neue Aspiranten hinterher. Diablo ist ein Fantasy-Adventure mit leichten Ähnlichkeiten zu Ultima 8. In einer riesigen unterirdischen Spielumgebung werden Dämonen und Geister bekämpft. In Shattered Nations besteht die Aufgabe des Spielers darin, mit militärischen und wirtschaftlichen Mitteln die fast schon ausgerottete Menschheit am Leben zu erhalten.



Diablo wirkt auf dem ersten Blick wie ein Plagiat von Ultima 8, soll aber wesentlich mehr Atmosphäre bieten.

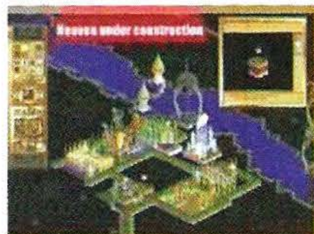


Shattered Nations zeichnet sich durch hervorragende Zwischensequenzen und eine interessante Story aus.

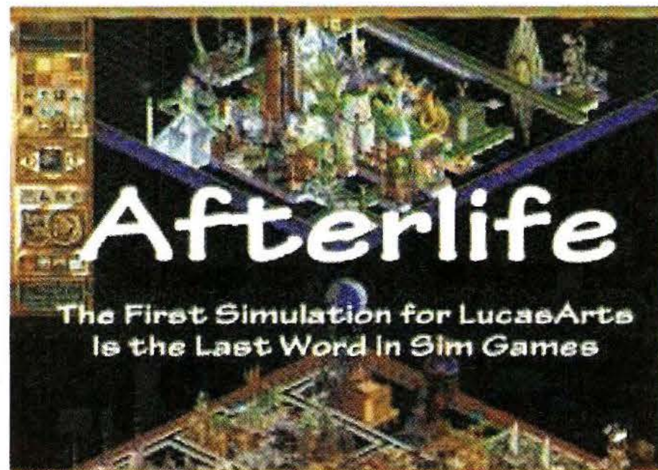
Afterlife

LucasArts simuliert

Mit Afterlife weicht LucasArts erstmals von der Schiene Adventure/Action ab. In der Fantasy-Simulation Afterlife übernimmt der Spieler die Verantwortung über das Jenseits, das Leben nach dem Tod, Himmel und Hölle oder was auch immer der korrekte polit-religiöse Ausdruck sein mag. Sie übernehmen die Rolle eines „Bezirksmanagers" für das Jenseits. Ihre Aufgabe besteht darin, eine Umgebung zu schaffen, die den Seelen der Dahingeschiedenen (darunter auch jede Menge Aliens) ein nettes Plätzchen für die Ewigkeit bietet. Solange die Seelen zufrieden sind, läuft alles praktisch. Wenn nicht, fahren Sie (wortwörtlich) zur Hölle.



LucasArts macht sich auf zu neuen Ufern: Afterlife ist eine Simulation!

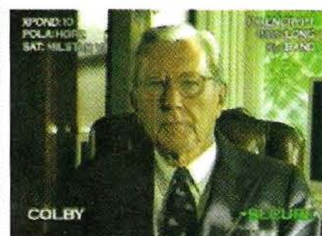


The Great Game

Warmer Krieg

Könnte es einen eindeutigeren Beweis für das Ende des Kalten Krieges geben als Spycraft: The Great Game von Activision? William Colby, ehemaliger Direktor des CIA und Oleg Kalguin, Chef des KGB, kolaborieren an einem Spiel, in dem der Spieler in die Rolle eines Geheimagenten schlüpft. In mehreren Spionagemissionen dürfen Sie beweisen, ob Sie das Zeug zum internationalen Doppelagenten haben.

Der Kalte Krieg ist - zumindest für Activision - noch lange nicht vorbei. William Colby (CIA) und Oleg Kalguin (KGB) werkeln kräftig mit.



Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film



Thomas Borovskis schreibt über Bugs in Abenteuerspielen

Gerade im Bereich der Adventures und Rollenspiele, in dem traditionell am wenigsten mit aufwendigen 3D-Routinen oder großen internen Verwaltungstabellen gearbeitet wird, sollte man meinen, daß Bugs kein großes Problem darstellen. Bei einigen Neuerscheinungen der letzten Monate war das aber anders: Oliver „Stonekeep" Menne traute seinen Augen nicht, als sich sein neues Lieblingsspiel in der fertigen deutschen Version plötzlich mit eigenartigen Fehlermeldungen von ihm verabschiedete, wo er doch die reviewfähige Betaversion in der letzten Ausgabe als schon „erstaunlich bugfrei" lobte. Wurden in der Endversion vielleicht noch ein paar Bugs eingefügt, damit die Freude über den ersten Bugfix beim Käufer umso größer wird?

Geplatzte Verabredung

Ebenfalls unerklärlich sind uns die Inkompatibilitäten von The 11th Hour gegenüber einer Reihe verbreiteter Grafikkarten. Bei uns in der Redaktion mußten wir insgesamt drei verschiedene PCs durchprobieren, bevor wir das gute Stück zum Laufen brachten. Diese klägliche Erfolgsquote war allerdings noch vergleichsweise hoch, wenn man sie dem interaktiven Anmach- und Bagger-Film „Blind Date" gegenüberstellt, der kurz vor Redaktionsschluß noch bei uns eintrudelte. Die frohe Erwartung (der männlichen Kollegen) auf ein paar unterhaltsame Stunden wurde von einem „unzulässigen Aufruf einer .DLL-Datei" schnell wieder abgekühlt. Leider konnten wir in der Kürze der Zeit nicht einen einzigen „Blind Date"-tauglichen Rechner auftreiben und müssen den Test deshalb bis zur nächsten Ausgabe verschieben.

McK Kenzie & Co

Her mit den Jungs

In einer männerdominierten Branche suchen Frauen und Mädchen vergeblich nach Software, die nur auf ihre Interessen zugeschnitten ist. Die eine oder andere Ausnahme kommt dennoch vor: Bei McKenzie & Co, das jetzt von her-Interactive (eine Tochter der American Laser Games) auf den Markt gebracht wird, deutet schon der Gratis-Lippenstift in der Packung an, daß ein junger Mann besser seine Finger davon lassen sollte. Der Interaktive Film beschäftigt sich mit allem, was Mädchen im Alter von 15-20 so im Kopf herumschwirrt. Nach Meinung des Herstellers ist das: Schminken, Klamotten, Telefonieren und Jungs. Wen nicht stört, sich genau in dieses dumme Klischee pressen zu lassen, soll sich die fünf CDs ruhig einmal anschauen. Und selbst für Jungs ist die Packung ein wahrer Geheimtip: so viel gelacht haben wir schon lange nicht mehr.



Down in the Dumps

Durchgeknallte Aliens



Aliens, wie man sie sonst nicht sieht: Familie Blub bei einem unfreiwilligen Erden-Aufenthalt.



Frisch aus dem Render-Computer: Großmutter Blub ist eine Schönheit.

Ein Adventure mit wirklich einzigartiger Grafik und irrwitziger Story ist noch im März von Philips Media für die Veröffentlichung vorgesehen. Bei Down in the Dumps macht der Spieler die Bekanntschaft einer völlig durchgedrehten Alien-Familie, die wegen einer Raumschiffpanne auf dem Planeten Erde strandet. Um die Familienkutsche wieder flugtauglich zu machen, müssen alle Einzelteile des Raumschiffs wieder zusammengetragen werden. Dieses Ziel wird erreicht, indem man sich abwechselnd der verschiedenen Familienmitglieder bemächtigt und deren individuelle Fähigkeiten ausnutzt. Die Darstellung der Comic-Figuren (die allesamt aus dem 3D-Studio stammen) läßt auf ein Grafikspektakel à la Heart of Darkness schließen.

Joint Venture

Neues Projekt von Sunflowers

Zusammen mit dem englischen Entwicklungsteam Software Asylum arbeitet die Obertshausener Softwareschmiede Sunflowers derzeit an einem humorvollen Comic-Adventure, das neben Auge und Gehirn vor allem das Ohr des Spielers ansprechen soll. Ganze 17 verschiedene Musikstücke, deutsche Sprachausgabe und 120 verschiedene Locations sollen den amerikanischen Adventure-Großproduktionen paroli bieten. Obwohl ein offizieller Name für das Grafikadventure noch nicht feststeht, soll es noch vor Ostern in den Regalen stehen.





Ein Grafikadventure in schrägem Stil. Sunflowers haut auf die Pauke.

Oliver Menne schreibt über Titelschutz in der Softwareindustrie



Jetzt ist wohl auch die Softwarebranche nicht mehr vor Titelschutz- und Abmahnvereinen sicher. Jüngstes Beispiel: Quake! Ein gerissenes Unternehmen aus Deutschland hat sich den unter Computerspielern überaus geläufigen Titel schützen lassen. Mit welchen Hintergedanken, ist momentan noch unklar, doch eines steht fest: id Software wird sich für ihr 3D-Actionspiel einen neuen Namen einfallen lassen - und diesen so lange geheimhalten, bis das Produkt fertiggestellt ist. Im Internet und auf CompuServe hat man sich kurzerhand auf einen Arbeitstitel geeinigt: not-Quake!
Vielleicht muß sich Origin demnächst auch einen anderen Titel für Wing Commander einfallen lassen.

PlayStation & Co.

Noch ein paar Meldungen aus der Gerüchteküche: nach Ridge Racer und Destruction Derby sollen weitere PlayStation-Titel für den PC umgesetzt werden. Wer letztlich zum Konvertierungsskalpell greift, ist leider noch nicht bekannt, aber zumindest sollen Spiele wie Tekken und To-Shin-Den schon bald für den PC erscheinen - und das ohne Zusatzhardware! Jetzt sind dann also auch die Zeiten vorbei, in denen PC-Besitzer mit hohen Ansprüchen an Grafik und Sound in die Spielhalle abwandern müssen.

Strike Base

Sorry, Max Design

In der letzten Ausgabe konnte wir Ihnen das neueste Spiel von Max Design vorstellen. Leider ist uns dabei ein kleiner Fehler unterlaufen. Strike Base (und nicht Strike Force) ist der richtige Titel des Spiels. Entschuldigung!



In Ausgabe 1/96 hatten wir das neue Actionspektakel von Max Design als Strike Force bezeichnet. Der richtige Titel lautet: Strike Base!

Primal Rage

Blizzard wirbt für Virgin



Primal Rage goes Indie! Die Virgin CD „The Album" hat den Dinosaurier Blizzard auf dem Cover. Fans sollten sich dieses Schmankerl nicht entgehen lassen.

Primal Rage läßt die Kassen klingeln. Der überwältigende Erfolg der munteren Urzeitprügelei hat Virgin Records dazu animiert, den Hauptcharakter Blizzard auf das Cover einer neuen Doppel-CD zu bannen. Primal Rage - The Album ist der Titel dieser feinen Mixtur aus Indie, Grunge und Techno!

Thunderhawk 2

Helikopter-Action

Auf dem Soturn staubt Thunderhawk 2 im Augenblick reichlich Lorbeeren ab. Jetzt bringt Core Design das reinrassige Actionspiel auch für den PC. Wer eine Simulation im Stil von Gunship 2000 oder Apache Longbow erwartet, wird leider enttäuscht sein, dafür dürfen sich Actionfans umso mehr auf packende Levels im perfekten Design freuen. Thunderhawk 2 verfügt über eine ausgezeichnete Engine, die vor allem Landschaften und Objekte extrem realistisch darstellen kann. Darüber hinaus stehen mehrere Cockpit-Ansichten und Waffensysteme en masse zur Verfügung. Das stimmige Leveldesign sorgt dafür, daß das Meistern einer Mission kein Zuckerschlecken wird: simple Haudrauf-Aufträge gibt es nur selten, vielmehr müssen bestimmte Missionsparameter erfüllt werden.



Thunderhawk 2 verfügt über eine hervorragende Grafikengine und kann außerdem durch ausgezeichnetes Gameplay überzeugen.

Tempest 2000

Atari schlägt zurück

Unter dem neuen Label Atari Interactive entwickelt der Jaguar-Hersteller nun auch Spiele für den PC. Als erster Titel steht Tempest 2000, an das sich Nostalgiker gerne erinnern, auf dem Programm. Wie bei Novastorm müssen Sie sich mit einem Raumschiff durch knüppelharte, aber grafisch nicht gerade aufregende Level kämpfen. Die eher simple Polygon- und Vektorgrafik scheint wohl nicht mehr ganz zeitgemäß zu sein...



Tempest 2000 gilt unter Insidern als echter Klassiker. Jetzt wird das schon etwas angestaubte Spiel auch für den PC umgesetzt! Ob das jedoch etwas am Spielprinzip ändert?

Time Commando

Kontrolle der Zeit



Ihr Weg führt Sie unter anderem zu den Azteken und Inkas.



Hochauflösende Grafiken hat Time Commando natürlich auch zu bieten.



Aus dem 21. Jahrhundert weit zurück in die Vergangenheit...



...ins alte Rom: auch hier müssen Puzzleteile gefunden werden.

Time Commando spielt in der fernen Zukunft. Die Lichtgeschwindigkeit ist die einzige Grenze der ständig steigenden Verarbeitungsfähigkeit von Mikroprozessoren. Die einzige Lösung? Die Zeit muß mit Hilfe gigantischer Computersysteme kontrolliert werden. Nun funktioniert eines dieser Systeme nicht mehr einwandfrei, und das Raum-Zeit-Kontinuum scheint auseinanderzubrechen. Der einzige Experte, der jetzt noch rettend eingreifen kann, sind Sie!

Time Commando scheint durch überragende Technik zu überzeugen: alle Gegenstände wurden in 3D gerendert und realistisch beleuchtet, Texture Mapping und Gouraud Shading verstehen sich wohl von selbst. Erscheinen wird Time Commando voraussichtlich Ende März 1996.

Extreme Games

Kuriose Sportart jetzt auch am PC

Extreme Games ist eine Mischung aus Action- und Sportspiel. „Bewaffnet" mit Skate-Board, Mountain-Bike oder Roller-Blades müssen Sie versuchen, verschiedenartige Wettbewerbe zu gewinnen. Meistens geht es dabei über Stock und Stein, wobei sich das Szenario ständig ändert: romantische Berglandschaften sind genauso vertreten wie trostlose Hochhaussiedlungen. Neben den zahlreichen Schikanen gilt es auch, den Schlägen und Tritten der werten Konkurrenz auszuweichen: bei Extreme Games ist nämlich alles erlaubt.



Auf Roller-Blades quer durch Amerika. Um als Sieger aus den Extreme Games hervorzugehen, müssen Sie allerlei Tricks anwenden.

jogetec - Jörg Gieß
Vertrieb von Unterhaltungs- und Informationstechnik
Zum Feldberg 10
61389 Schmitten

BTX Gieß #



Bestell-Hotline
Tel.: (06084) 2066
+ (0172) 6724940
Fax: (06084) 2356

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

HIGHLIGHTS

11'th Hour	d	87,95	Phantasmagoria	d	*82,95
Aliens	d	69,95	[redacted]		
Caesar 2	d	78,95	ran Trainer 2	d	74,95
Civilization 2000	d	*82,95	Raven Project	d	*69,95
Crusader no Remorse	d	77,95	REBEL ASSAULT 2	a	69,95
Das schwarze Auge 3	d	*76,95	Red Ghost	d	*82,95
DER DRUIDENZIRKEL	e	*69,95	SCHLEICHFAHRT	d	*82,95
Destruction Derby	a	87,95	Shockwave Assault	d	*76,95
Die Siedler 2	d	*82,95	Star Trek - Generations	d	*87,95
DUNGEON KEEPER	d	*82,95	Steel Panthers	d	74,95
Earthworm Jim	d	*65,95	Tekwar	a	61,95
FIFA SOCCER'96	d	76,95	TFX: EF 2000	d	84,95
[redacted]			The Dig	a	64,95
FRANKENSTEIN	d	*87,95	[redacted]		
Gabriel Knights 2	d	*82,95	THUNDERHAWK 2	d	*76,95
Gene Wars	d	*76,95	Time Gate	*	*76,95
GRAND PRIX MANAGER	d	79,95	Tilt	d	*57,95
Heart of Darkness	a	*87,95	Top-Gun Fire at Will	d	*93,95
INDY CAR RACING 2	d	*76,95	TOUCHE - 5'th MUSKETEER	d	69,95
Lands of Lore 2	d	*82,95	WARCRAFT 2	d	75,95
Need for Speed	d	76,95	Wing Commander IV	d	*93,95
PANZER GENERAL 2	a	74,95	Z	a	*69,95

SPIELELÖSUNGEN für über 300 Spiele — Preise ab 19,95

SPIELE ◆ HITS ◆ SPIELE HITS

3 D Lemmings	d	88,95	Fatal Racing	a	64,95	Shanghai Great Mom.	d	79,95
3 D Ultra Pinball	a	69,95	Fighter Duel	a	68,95	Shellshock	a	*76,95
A 4 Networks	d	75,95	Flight Unlimited	d	87,95	Sid Meier Classics	d	82,95
Aces of the Deep (Win)	d	77,95	Hattrick (Ikarion)	d	76,95	Silent Hunter	a	*69,95
Across the Rhine	d	93,95	Heroes of Might+Magic	e	*65,95	Silent Steel	d	106,95
Action Soccer	d	69,95	Hexen	e	79,95	SIM City 2000 Collection	d	87,95
Albion	d	*82,95	Hugo 3	d	69,95	Sim Isle	a	77,95
Alien Odyssey	a	67,95	Jagged Alliance	d	74,95	Sim Tower	a	59,95
Alone in the Dark 3	d	82,95	King's Quest 7 (Jewel Case)	d	65,95	SIM Town	d	76,95
Anvil of Dawn	*	*82,95	Knights of the Xenthar	d	87,95	Simon the Sorcerer 1+2	d	91,95
Apache Longbow	d	69,95	Lion	*	*69,95	Simon the Sorcerer 2	d	82,95
Archibald Appelbrook	d	69,95	Little Big Adventure	d	87,95	Skaphander	d	*65,95
Ascendancy	d	76,95	Lost Eden	d	74,95	Space Marines	d	76,95
Batmann Forever	a	*76,95	Mad News	d	65,95	Space Quest 6	d	79,95
Battle Beast	a	69,95	Mad TV 2	d	*76,95	Star Trek - A final Unity	d	87,95
Battle Isle 3	d	82,95	Made in Germany	d	63,95	Stonekeeper	a	87,95
Battle Race	a	*76,95	Magic Carpet 2	d	76,95	Suhkoi 27 Flanker	d	*69,95
Bazooka Sue	d	*82,95	Magic the Gathering	d	*93,95	T-Mek	a	*76,95
Bermuda Syndrom	a	82,95	Mech Warrior 2	d	82,95	Talismann	d	75,95
Biing !	d	61,95	Mega Pack 4	a	*79,95	Terminal Velocity	a	65,95
Bioforge Mission Disk	d	*47,95	Mission Critical	d	76,95	The Hive	*	*76,95
Bleifuß	a	55,95	Monopoly	d	74,95	The last Dynasty	d	81,95
Burn Cycle	d	76,95	Mortal Coil	a	62,95	Tie Fighter CD	d	64,95
Burning Steel 4	d	*69,95	Myst	d	69,95	Time Gate	d	*76,95
Capitalism	a	77,95	NBA Jam (DOS+Win95)	a	82,95	Torin's Passage	d	83,95
Caribbean Disaster	d	82,95	NBA Live '96	d	*76,95	Tower	a	88.95
Carrier Strike Force	d	87,95	NHL Hockey '96	d	76,95	Transport Tycoon DeLuxe	d	82,95
Championship Manager 2	d	89,95	Orion Conspiracy	d	82,95	Trivial Pursuit	d	75,95
Chewy: Escape from F5	d	69,95	PC Game Cheat	d	29,95	Turican 2	d	58,95
Civ NET	d	87,95	Perfekt General 2	d	74,95	Ultra Pinball	a	75,95
Command & Conquer	d	88,95	PGA Tour Golf'96	a	76,95	US Navy Fighters Gold	d	82,95
Crusade	d	81,95	Pinball Fantasies DeLuxe	a	69,95	USS Ticonderoga	d	69,95
Cybermage	d	*76,95	Pinball Wizard 2000	d	*65,95	Virtual Karts	a	*93,95
Cyberspeed	d	*69,95	Pinball World	a	63,95	Virtual Pool	a	75,95
Das Dschungelbuch (3,5")	a	44,95	Pitfall	d	76,95	Vollgas Full Throttle	d	81,95
Deathkeep	*	*82,95	Police Quest SWAT	d	*76,95	Vortex - Quantum Gate 2	a	76,95
Der Planer 2	d	*76,95	Power House	d	59,95	Warhammer	d	74,95
Der Reeder	d	74,95	Primal Rage	a	79,95	Wayne Gretzky All Stars	a	*69,95
Dim City	d	76,95	Pro Pinball The Web	a	57,95	Werwolf vs. Comanche 2.0	d	*76,95
Druid	d	*82,95	ran Soccer	d	74,95	Westwood Compilation (Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)	d	*76,95
Dungeon Master 2	d	87,95	Riddle of Master Lu	d	*87,95	Wetlands	a	59,95
Empire 2	e	67,95	Road Warrior	a	59,95	Whales Voyage 2	d	76,95
Endorfun	a	*69,95	Robot City	a	*76,95	Wing Commander 3	d	79,95
Entomorph	a	*69,95	Selection Business	d	53,95	WipeOut	a	87,95
Extreme Pinball	a	*53,95	Selection Flight	a	53,95	Witchhaven	e	67,95
Fade to Black	d	82,95	Selection Sport	d	59,95	Worms	a	69,95
Falcon Gold	a	87,95	Sensible Golf	a	61,95	WWF Wrestlemania	a	*69,95
			Sensible World of Soccer	d	76,95			

Wir liefern CD-Rom und Disketten-Version !

ANGEBOTE

7'th Guest	a	25,95	Goblins 1 + 2		26,95	Privateer	a	29,95
Aces over Europe		26,95	Gunship 2000	a	36,95	Quick, Thunder Rabbit	a	29,95
Alien Olympics	a	36,95	Inca		26,95	Rebel Assault	d	34,95
Beneath a Steel Sky	d	25,95	Indy Car Racing	a	24,95	Space Hulk	d	29,95
Civilization	a	36,95	Jungle Strike	a	29,95	Space Quest 4		26,95
Conspir cy	d	25,95	King's Quest 6		26,95	SSN 21 Sea Wolf	d	29,95
Dawn Patrol	a	24,95	Kyrandia 2	d	34,95	Star Trek 25th Anniversary	d	27,95
Die Siedler	d	*38,95	Labyrinth of Time	a	29,95	Strike Commander	a	29,95
Der Clou	d	29,95	Lands of Lore	d	34,95	Subware 2050	d	36,95
Der Pl ner	d	39,95	Lost in Time		26,95	Syndicate Plus	d	29,95
Dominus		39,95	Master of Orion	d	36,95	UFO Enemy Unknown	d	36,95
Dragon Lore	d	36,95	Megarace	a	29,95	Ultima 7 Complete	a	29,95
Dune 2	d	36,95	NHL Hockey	a	29,95	Wing Commander 2	a	29,95

GESCHENKGUTSCHEINE bekommen Sie bei uns ab 30,- DM !

HARDWARE

Joysticks:

Gravis Analog Pro klar	69,95
Gravis Analog Pro schwarz	65,95
Gravis Firbird	**129,95**
Gravis Phoenix	199,95
Thrustm. F-16 Flight C.	259,95
Thrustm. Flight 2	139,95
Thrustm. Flight Pro	245,95
Thrustm. Formula T2	**289,95**
Thrustm. Control Mark 2	219,95

Joypads:

TP PC Pad Pack	39,95
Gravis PC Game Pad	**45,95**

CD-Rom Laufwerke:

Lion Double Speed	99,00
NEC CDR 273-TG 4fach	275,00
Philips PCA 52CR 5fach	**295,00**
NEC CDR512 6fach SCSI	529,00
Toshiba XM 3701 B 6,7fach SCSI	**665,00**

d = deutsch a = deutsche Anleitung e = englisch * = war bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. Bitte erfragen Sie Preise und Liefertermine. Lieferung erfolgt nach Vorkasse + 7,50 DM Versandkosten, oder per Nachnahme + 9,50 DM + die Nachnahmegebühr. Ab einem Warenwert von 250 DM liefern wir portofrei ! Lieferung ins Ausland erfolgen nur nach Vorkasse - Euroscheck + 15,- DM Versandkosten. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht ! Irren ist menschlich. Preisänderungen können vorkommen. Deshalb gelten alle Angaben unter Vorbehalt.

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

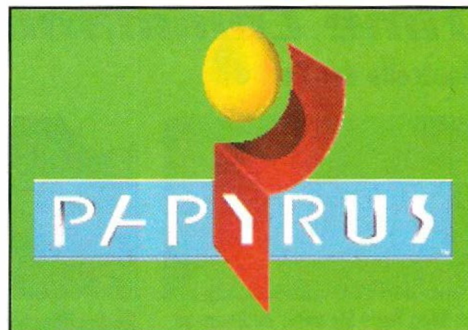


Harald Wagner erzählt das Märchen von den immer besseren Spielen

Endlich, so war vor kurzem auf einer Pressekonferenz zu vernehmen, können sich die Spielehersteller voll und ganz auf gutes Spieledesign konzentrieren. Da moderne Hardware (allen voran 3D-Beschleunigerkarten) den Programmierern den größten Teil ihrer Arbeit abnimmt, können sie sich nun vornehmlich auf das Gameplay konzentrieren. Endlich. Wurde auch Zeit. Nachdem sich ja in den letzten zwölf Jahren auf dem Hardwaremarkt nichts Entscheidendes getan hat, ist es für eine echte Innovation höchste Zeit. Die geringfügig gestiegenen Prozessorleistungen (etwa der Faktor 60), die etwas schnelleren Grafikkarten und Festplatten sowie neue Speichermedien konnten ja bisher die Hersteller nicht dazu überreden, mit zahlreichen wirklich neuen Spielideen in technischer Perfektion den Markt zu überschwemmen. Offensichtlich wurden die Programmierer immer fauler, schneller Assemblercode wird kaum noch verwendet und technische Kniffe scheinen verlorengegangen zu sein. Aber glücklicherweise - wir geben die Hoffnung ja nicht auf - wird nun alles besser. Die Möglichkeiten der Hardware werden nun restlos ausgeschöpft, die unterforderten Programmierer kreieren in ihren Mußestunden neue Spiele, der Aufwand sinkt (und damit die Preise). Das sollen uns die Jungs von Sega oder Sony erst einmal nachmachen...

Kaufrausch

Firmenübernahmen machen auch vor der Unterhaltungsbranche nicht halt. Gerade der Softwaregigant Sierra verstärkt seine Marktstellung durch den Zukauf bestehender Firmen, wie zum Beispiel den Kochbuchhersteller Arion Software, den Druckspezialisten Pixellite Group oder den Gartenplaner Green Thumb Software. Aber auch im Spielebereich blieben die Einkäufer nicht untätig: Der Flugsimulatorhersteller SubLogic wurde mit dem Ziel integriert, eine Serie von zivilen Flugsimulationen zu erstellen, die auf Sierras 3D-Landschaftstechnologie basieren soll. Da die speziell für Windows 95 designten Grafikroutinen jedes Bit Leistung aus modernen Grafikkarten herausholen sollten, paßt es gut ins Bild, daß auch der Softwarehersteller Papyrus übernommen wurde. Dieser Hersteller (Indy Car Racing, NASCAR Racing) hat sich durch zahlreiche Anpassungen seines NASCAR Racing an verschiedene 3D-Beschleunigerkarten bereits einen guten Namen gemacht und wird wohl auch Sierra in dieser Hinsicht von großem Nutzen sein.



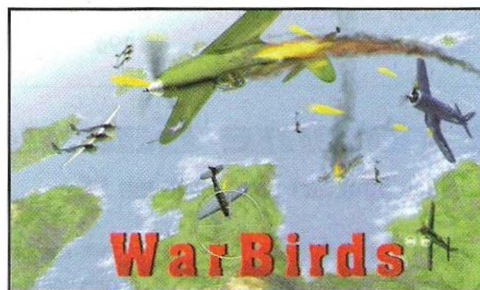
NASCAR hat eine neue Mutter. Demnächst auch Rennsimulationen bei Sierra?

MS FlightSim 95

Die von Sierra angekündigte „erste ernsthafte Alternative zu Microsofts Flight Simulator" läßt Microsoft offensichtlich nicht unberührt, so daß Microsoft für seine strategisch wichtige MS Home-Reihe die Firma BAO einkaufte. Bruce Artwicks Firma BAO hat sich durch zahlreiche Zusatzszenarien zu MS Flight Simulator empfohlen. Geplant ist, zusammen zahlreiche neue Produkte für die MS Home-Reihe zu erstellen, allen voran natürlich der MS Flight Simulator für Windows 95.

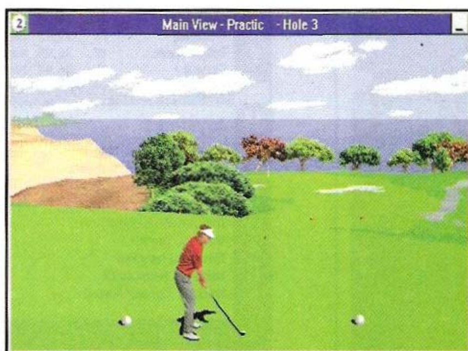
Warbird

Nach Confirmed Kill und Air Warrior gibt es nun eine weitere ernstzunehmende Flugsimulation für Onlinespieler. Warbird, z. B. im FSFORUM von CompuServe kostenlos erhältlich, ist eine militärische SVGA-Flugsimulation, die über Modem und Nullmodem, vor allem aber auch über beliebige Netzwerke gegeneinander gespielt werden kann.

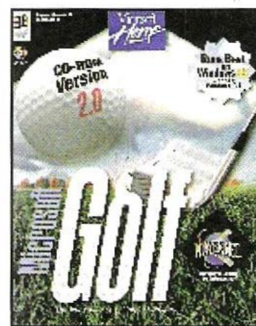


Nur mit Modem oder schnellem Netzwerkzugang zu empfehlen: Warbird ist eine netzwerkfähige Flugsimulation.

MS Golf 2.0



Wenig neues für Windows 3.x-Besitzer, unter Windows 95 wird MS Golf dagegen netzwerkfähig.



Die in den USA bereits erhältliche Golfsimulation MS Golf 2.0 wird in einer eingedeutschten Fassung auch bald bei uns erscheinen. Das Windows-Spiel verfügt über SVGA-Grafik sowie zahlreiche Möglichkeiten zum Analysieren der Plätze wie z. B. Fly-By-Views und Kursquerschnitte. Natürlich sind bereits Zusatzplätze angekündigt. Unter Windows 95 lassen sich Golfpartien sogar über Netzwerk- und Modem spielen.

WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder schreibt über den Kampf der Echtzeit-Giganten



Das nennt man Geschäftssinn: Anfang Februar 1996 werden Command & Conquer-Süchtige erneut zur Kasse gebeten - allerdings kostet die erste Mission-CD-ROM „Der Ausnahmezustand" mit zehn Multiplayer-Karten und zwölf komplett neuen Levels nur DM 29,80! Im Oktober veröffentlicht Virgin dann „Red Alert", das die Story von C&C mit zusätzlichen Gebäuden und Einheiten (u. a. Zerstörer, Kreuzer, U-Boote), 40 Einzelmissionen und einem Netzwerk-Modus für bis zu sechs Spieler fortsetzt. Der dritte Teil mit dem Untertitel „Tiberium Sun" kommt wahrscheinlich erst Anfang 1997 - und zwar auf vier CD-ROMs exklusiv für Windows 95. Als herausragendste Neuerungen nennt C&C-Produzent Brett Sperry eine verbesserte künstliche Intelligenz, neue Videosequenzen und vor allem SVGA-Grafik. Nur zur Erinnerung an die Adresse der Westwood Studios: Nicht in zwei Jahren, sondern schon seit Dezember 1995 genießen WarCraft 2-Käufer hochauflösende Animationen, freuen sich über einen fantastischen Karten-Editor (den behält die Konkurrenz aus Las Vegas lieber für sich) und haben Zugriff auf Levels ohne Ende. Auch so sichert man sich Sympathien!



Die Fugger 2

Des Kaisers neue Kleider

Wenn Sie vor Jahren begeistert die historische Wirtschaftssimulation Die Fugger gespielt haben, sollten Sie sich die kommenden Oster-Feiertage vormerken. Denn für diesen Termin hat der Obertshausener Hersteller Sunflowers den Nachfolger Die Fugger 2 angekündigt, der unmittelbar an die Geschehnisse des ersten Teils anschließt und bis zu sechs Spieler vor dem PC versammelt. Handgemalte sowie gerenderte SVGA-Bilder und die Original-Musik dieser Epoche sorgen für einen zeitgemäßen Auftritt.



Der Buchhalter informiert Sie über Ihre aktuelle Finanzlage. Wer zuviel Geld investiert, kann dem Bankrott schnell näher sein, als ihm lieb ist (oben).

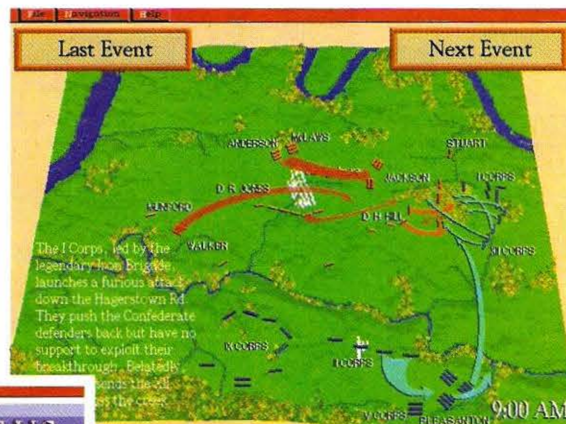


Feine SuperVGA-Grafiken geben Fugger eine ganz neue Dimension (links).

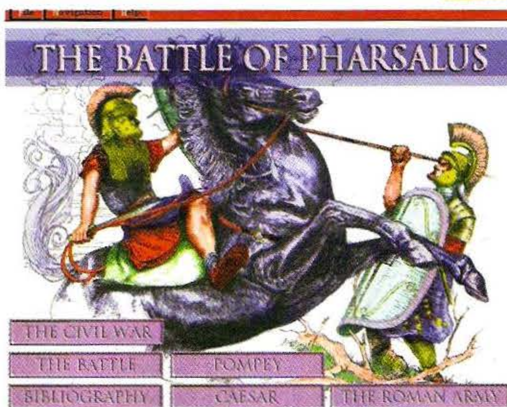
The War College

Nachhilfe in Sachen Strategie

Mit der Simulation The War College von Gametek können Sie fünf große Schlachten der Weltgeschichte nach einmal nacherleben. Begleiten Sie Caesar nach Pharsalos, beobachten Sie Napoleon bei Austerlitz und versetzen Sie sich in die Lage Hindenburgs beim Kampf gegen die russische Armee. Außerdem dabei: Das „Unternehmen Barbarossa" und die Auseinandersetzung bei Antietam. Die hochauflösenden Schauplätze lassen sich aus jeder Perspektive betrachten, wobei der Spieler auch mit anderen Taktiken experimentieren darf. Darüber hinaus wird auf die Geschehnisse am Rande dieser Konflikte eingegangen. Geplanter Release: Februar .



Übersicht ist bei einem Strategiespiel oberstes Gebot: The War College bietet deshalb eine Vogelperspektive.



Bei The War College können Sie verschiedene Epochen auswählen: hier sehen Sie die Zeit der alten Römer.

Telegramm

Die SimBox von Greenwood Entertainment enthält mit Mod TV, Der Planer und dem ron Trainer drei der erfolgreichsten deutschen Wirtschoftssimulotionen +++ Der Hexagon-Strategieklassiker Bottle Isle 2 von Blue Byte, das preisgekrönte Attic-Rollenspiel DSA 2: Sternenschweif und Ascons Fußballmonoger Anstoß sind die Bestandteile der empfehlenswerten Compilotion mode in Germony +++ Ebenfalls seit kurzem im Handel: Die CD-ROM-Version der Krankenhaus-Simulation Biing!, die sich von der Disketten-Form durch ein kurzes Intro-Video und einen abgemilderten Schwierigkeitsgrad unterscheidet. +++ Im Business-Pockage der Essential Selection von MicroProse und Electronic Arts stecken die beiden Top-WiSims Transport Tycoon und Theme Park.

Multimedia & Online & Hardware

Herbert Aichinger erzählt von der besinnlichen Nachweihnachtszeit



Pünktlich nach dem Weihnachtsfest trudeln die nicht rechtzeitig fertig gewordenen PC-Erweiterungen in den Computerläden ein. Während Hersteller wie beispielsweise Number Nine bewußt diesen Nachteil in Kauf nahmen, um ein ausgereiftes Produkt vorstellen zu können, merkt man anderen Artikeln an, daß es sich um einen Schnellschuß handelt. So verfügt Creative Labs´ 3D-Blaster zwar über den gleichen Grafikchip wie die 9FX Reality 3D von Number Nine, trotzdem hat er weitaus weniger Features und effektive Rechenleistung zu bieten. Was noch schwerer wiegt: Die portierte Software weist unzählige Programmfehler auf. Wie jedes Jahr erschüttert die Soft- und Hardwareindustrie das Vertrauen in die PCs, andere Plattformen, wie etwa Spielkonsolen oder Macs, werden davon erstaunlicherweise verschont. Auch Online-Dienste locken mit weihnachtlichen Inhalten und verschenken großzügig Schnupperzugangsberechtigungen - und verschweigen dabei den Frust, der den User beim Blick auf die erste Telefonrechnung des neuen Jahres erwartet. Das immer buntere und „interaktivere" Internet, mittlerweile von nahezu jedem Onlinedienst aus zu erreichen, läßt die ohnehin gestiegenen Telefonkosten in die Höhe schnellen. Glücklicherweise findet das Weihnachtsspektakel nur einmal im Jahr statt.

Joysticks

Ein erfreulicher Monat für Simulations- und Actionfans: gleich vier überaus stabile und gleichzeitig relativ preiswerte Controller wurden neu vorgestellt:



Der **XL Action Controller** von Thrustmaster sieht zwar sehr billig aus, mit dem Coolie-Hat und vier Feuerknöpfen ist er technisch jedoch für nahezu alle Spiele gerüstet. Der vierte Feuerknopf liegt unter dem kleinen Finger, so daß ein versehentliches Betätigen sehr wahrscheinlich ist. Der sehr exakte Joystick hat einen Plastikkern, ist anschließbar als Thrustmaster FCS und mit einem empfohlenen Verkaufspreis von **79,95 DM** das preiswerteste Modell von Thrustmaster.



Von Interact kommt der **PC Optix SV-205**. Durch berührungsfreie Stickabfrage ist der Kunststoffjoystick verschleißfrei und sehr exakt. Er verfügt über drei Achsen und vier Feuerknöpfe, der winzige vierte liegt jedoch so unglücklich, daß auch Knopf 2 und 3 immer mitgedrückt werden. Immerhin liegt er sehr gut in der Hand und kann mit einem Preis von ca. **70 DM** mit so manchem 2-Achsen-Stick mithalten.

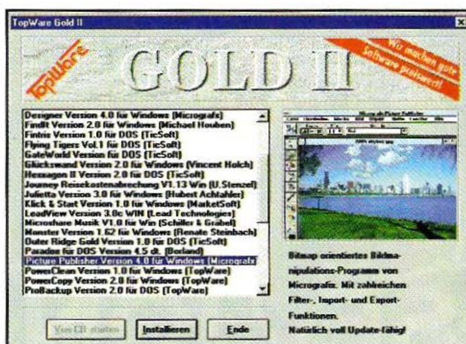


Ebenfalls von Interact sind die **PC Flight Force-Sticks.** Die exakten und leichtgängigen Metalljoysticks liegen satt auf dem Tisch, sprechen sofort an und gehören zum stabilsten, was jemals in der Redaktion zu finden war - nicht ohne Grund gibt ein Hersteller drei Jahre Garantie. Der **SV-240** ist ein 2-Achsen/2-Knöpfe-Joystick, der mit einem Preis von **69,95 DM** nicht unbedingt billig ist.

Topware Gold II

45 Programme für 130 Mark

Auf der Gold II-CD-ROM sammelt Topware nahezu alles, was sich für wenig Geld lizenzieren ließ. Die insgesamt 45 Programme, darunter Produkte wie Paradox 4.5, Micrografx Picture Publisher 4.0 oder Designer 4.0 kosten zusammen über 10.000,- DM (empf. Verkaufspreise), die CD, die größtenteils aus registrierter Shareware besteht, kostet gerade mal DM 49,90. Allerdings kann man bei Bedarf einige Hunderter loswerden: die Paradox-Handbücher beispielsweise kosten weitere 129,00 DM. Warum darüber hinaus einige Dateibeschreibungen die Vollversionen als Shareware kennzeichnen, bleibt wohl ein Firmengeheimnis.



Die CD-ROM Gold II von Topware enthält zahlreiche nützliche Programme und Utilities.

Soundmeister

Guillemot Maxi Sound 32 Wave FX

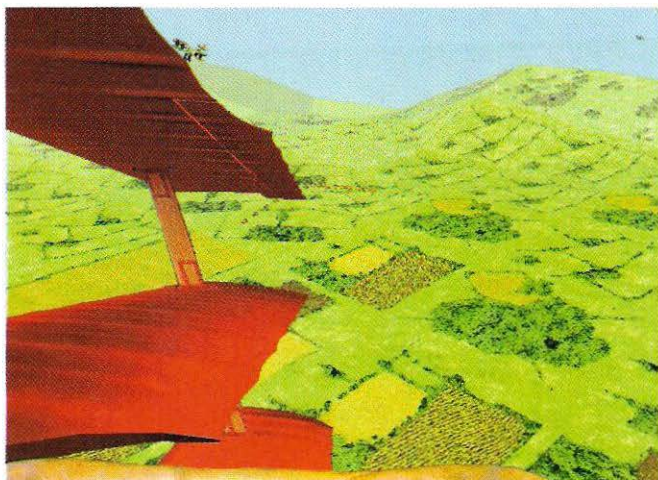
Einen preiswerten Einstieg in die Klangqualitäten eines General Midi-Synthesizers verspricht Guillemot Int. mit seiner Maxi Sound 32 Wave FX. Die zu allen gängigen Standards softwarekompatible Soundkarte ist mit nur 1 MB Samples bestückt, läßt sich jedoch



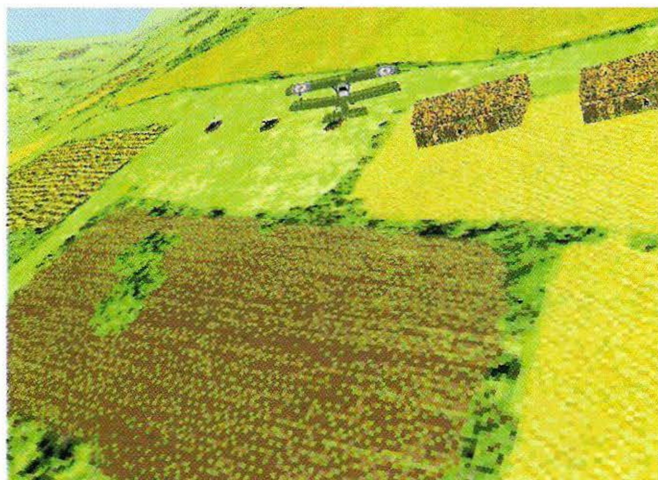
Die Maxi Sound 32 Wave FX verspricht ausgezeichneten Sound für wenig Geld.

auf 2 MB aufrüsten. Neben dem Anschluß für Panasonic- und EIDE-CD-ROM-Laufwerke findet sich auch eine Steckleiste für WaveTable-Upgrades.

Auf der mit 289,00 DM preiswerten und klanglich durchaus zufriedenstellenden Karte lassen sich WaveBlaster II oder der Maxi Korg Wave (ebenfalls von Guillemot) für 259,00 DM anschließen.



Ein Blick über die Schulter zeigt nicht nur die phantastischen Landstriche, sondern auch den Aufenthaltsort eines Gegners.



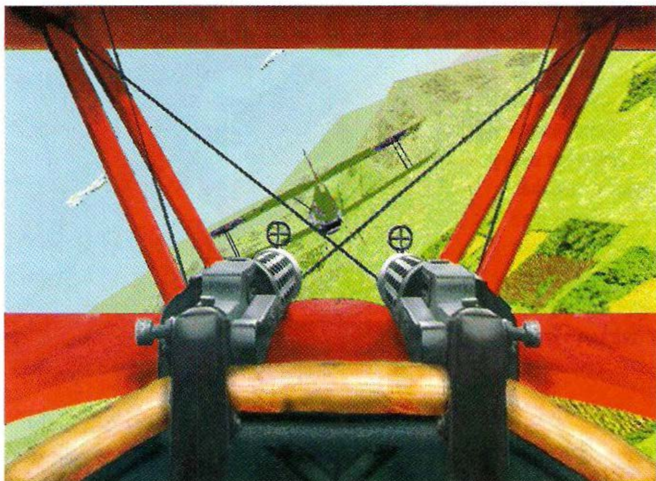
Eine detaillierte Landschaftsdarstellung, die auch Berge und Täler beinhaltet, zeichnet Red Baron 2 aus.

Neue Spiele von Sierra

Sierra im Höhenflug

Daß Sierra sein Heil nicht nur in der Fortsetzung etablierter Serien wie King´s Quest oder Leisure Suit Larry sucht, beweist die Produktpalette für 1996. Eine gelungene Mischung aus langerwarteten Sequels und neuen Titeln läßt auf einige Knüller hoffen. Unser US-Korrespondent Markus Krichel berichtet im folgenden Special exklusiv für PC GAMES.

SIERRA


Packende Dogfights gibt es bei Red Baron 2 fast schon im Minutentakt: hier sitzt der Rote Baron gerade einem feindlichen Piloten im Nacken.

Bereits seit fünf Jahren gilt Red Baron als der beste Flugsimulator für die fliegenden Kisten des Ersten Weltkriegs. Im Sommer dieses Jahres wird Red Baron II den virtuellen Himmel mit Europas Flying Aces füllen.
Red Baron 2 verfügt über eine Reihe neuer Funktionen. Eine verbesserte künstliche Intelligenz und ein Missionsgenerator, der automatisch Situationen simuliert, wie sie die Piloten des Ersten Weltkriegs Tag für Tag bestehen mußten, stellen gegenüber dem Vorgänger wesentliche Verbesserungen dar. Der Missionsgenerator simuliert Aktivitäten in einem Gebiet von 250 Quadratkilometern innerhalb des Aktionsradius der eigenen Schwadron. Der Spieler kann in diese Aktionen selbständig eingreifen. Sieht man beispielsweise beim Heimflug ein befreundetes Geschwader in Not, bleibt es dem Spieler überlassen, das Geschehen zu ignorieren oder helfend einzugreifen. Diese neue Technologie, die sich Virtual Battlefield nennt, erklärt Designer Gary Stottlemeyer wie folgt: „Eine typische Mission in Red Baron 2 beginnt damit, daß der Spieler in Richtung Front fliegt. Zur gleichen Zeit finden in seiner Umgebung zahlreiche Kämpfe statt, von denen er nichts weiß. Diese Schlachten spielen sich im Rechner ab. 50 Meilen nördlich fliegt ein feindlicher Bomber oder 40 Meilen südlich findet ein Luftkampf statt. Der Spieler nähert sich dem Geschehen und kommt in Sichtweite. Im selben Moment wird die virtuelle Schlacht zur realen, d. h. sichtbaren Schlacht. Sie können nun entweder eingreifen oder das Geschehen beobachten. Sobald die eigene Schwadron weiter, also außerhalb der Sichtweite fliegt, wird der Kampf wieder im Rechner fortgesetzt und schließlich entschieden." Um in das Spielgeschehen einzugreifen, kann der Spieler eines von ca. 25 verschiedenen Flugzeugen auswählen. Darüber hinaus werden allerdings noch 15 weitere Bomber und Transportflugzeuge in das Spiel integriert. Red Baron 2 kann von zwei Spielern über Nullmodem oder von mehreren Spieler über ein lokales Netzwerk gespielt werden - mit- oder gegeneinander. Multiplayer-Unterstützung via Internet ist leider nicht geplant, da Sierra die Popularität von Red Baron für seinen eigenen Online-Service (INN) nutzen möchte. Red Baron 2 soll im Sommer 96, wie alle neuen Sierra-Produkte, als reines WIN95-Produkt erscheinen.

Fast Attack

Mit Fast Attack verspricht Sierra die bisher realistischste U-Boot-Simulation für den PC. Auf der Kommandobrücke eines Los Angeles Class 668-1 Nuclear Submarine muß sich der Spieler in über 70 Missionen seine Kiemen verdienen. In fünf Theaters of Operation, darunter der Persische Golf, die Adria und der Indische Ozean, muß der Spieler mit Hilfe seiner Crew und einer Handvoll militärischer Berater die Demokratie verteidigen.
Fast Attack ist eine äußerst komplexe Simulation, die sich beim besten Willen nicht für Einsteiger eignet. Bei der Entwicklung des Spiels wurden mehrere Waffen- und Taktikexperten sowie der Kapitän einer 668-1 konsultiert. Informationen und detaillierte technische Spezifikationen über alles, was sich unter und über Wasser bewegt, erhält man über den Computer in der Kommandozentrale. Den Erfolg oder Mißerfolg seiner Aktionen darf man in gerenderten 3D-Animationssequenzen bewundern. Die Interaktion mit den Experten innerhalb der Besatzung, die Auswahl der effektivsten Waffen und jede Menge Geduld sind der Schlüssel zum Erfolg. Fast Attack soll noch im Januar in den Softwareläden auftauchen.


Von der Brücke aus können Sie als Captain Befehle an die einzelnen Stationen geben.


Gerenderte Zwischensequenzen lockern das eher ernste Spielgeschehen auf.

Interview

Gary Stottlemeyer ist nicht nur der Designer erfolgreicher Flugsimulatoren wie Falcon 3.0 und 4.0. Als Kunstflieger und Luftakrobat ist er für ein Projekt wie Red Baron 2 geradezu prädestiniert. Zusammen mit Graeme Bayless treibt er die Entwicklung von Red Baron 2 voran.

PCG: Wie unterscheidet sich Red Baron 2 von seinem Vorgänger?
GARY STOTTLEMEYER: Red Baron war ein erstklassiges Spiel. Das Flugverhalten hätte vielleicht etwas realistischer sein können. Das versuchen wir in Red Baron 2 zu verbessern.

PCG: Und wie wird sich das konkret auswirken?
GARY STOTTLEMEYER: Insbesondere im Flugverhalten auf verschiedenen Flughöhen. In extremen Höhen verändert sich die Luftdichte, was sich auf den Motor und die Steuerung auswirkt.

PCG: Werden sich die verschiedenen Flugzeuge unterschiedlich verhalten?
GRAEME BAYLESS: Ganz klar! Jedes Flugzeug fliegt sich anders und verhält sich anders. Dies basiert auf den Dimensionen und der Form des Flugzeugs sowie auf der Stärke des Motors.

PCG: Nachdem all diese Werte einprogrammiert sind, kann also nichts mehr schiefgehen?
GARY STOTTLEMEYER: Theoretisch nicht. Nachdem ich beispielsweise die Werte für eine DR2 programmiert hatte, fiel mir auf, daß das Flugzeug ein hervorragendes Kurvenverhalten hatte, aber sehr schlecht rollte. Ein Anruf bei einem WW 2-Historiker bestätigte dann, daß die DR2 sich tatsächlich so verhielt. Trotz allen Vertrauens in die Technologie sprechen wir noch als zusätzliche Sicherheit mit den Experten.



Das Trio der Fortsetzungen wird mit Earth Siege 2 vervollständigt. Sierra wird es jedoch schwer haben, die Vormachtstellung von Activisions MechWarrior 2 im BattleMech-Genre zu brechen.

Nachdem der erste Teil der Kampfrobotersaga nicht den gewünschten Kassenerfolg brachte, verspricht Earth Siege 2 bessere Grafiken, ein verbessertes Interface, Multi-Level-Terrains und neue Cockpit-Ansichten. Die Story von Earth Siege 2 schließt sich nahtlos an den Vorgänger an. Die Menschheit hat den Cybrids kräftig in den Blechhintern getreten und auf den Mond zurückgetrieben.

Doch schneller als man „Stahlheini" sagen kann, haben diese sich wieder zusammengerafft und blasen erneut zum Angriff auf die Erde. Neben den stark verbesserten Grafiken überraschen uns die Designer mit zehn brandneuen Hercs, darunter der Razor, eine fliegende Kampfmaschine, die dem Spiel völlig neue Dimensionen gibt. Aussehen und Attribute der Stahlboliden können vom Spieler selbst bestimmt werden, schließlich möchte man ja farbkoordiniert und in geschmackvollem Design zu den insgesamt 50 Missionen antreten.
Die komplette Neuprogrammierung des Interfaces war nach Aussagen der Designer eine absolute Notwendigkeit. „Die meisten Spieler schauten kurz auf die 500 Anzeigen im Cockpit und liefen schreiend davon. Earth Siege 2 verfügt daher über ein vereinfachtes Interface: Radar, Kanone und Joystick. Damit werden auch Neueinsteiger problemlos zurechtkommen. Auf den höheren Schwierigkeitsgraden kann das Spiel allerdings nach wie vor in seiner gewohnten Komplexität gespielt werden."



Atemberaubende Animationen erwarten den Spieler zwischen den heißen Schlachten. Vor allem die riesigen Explosionen wirken extrem realistisch.

Hex Mech

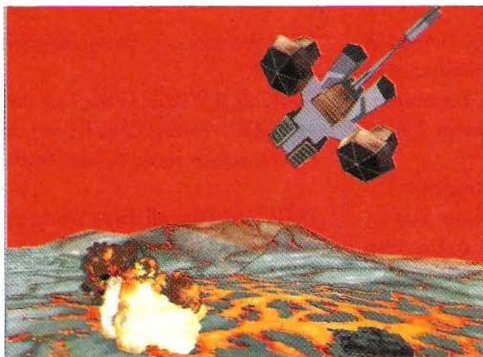
Ein gänzlich anderes und sicher ungewöhnliches Spiel aus dem Earth Siege-Universum ist MissionForce: Cyberstorm. Aus einer isometrischen Perspektive steuert der Spieler seine Herc-Truppen in Echtzeit über pregenerierte Schlachtfelder.
Wer strategische Planung und das Ausklügeln taktischer Manöver dem hektischen Leben eines BattleMech-Piloten vorzieht, aber dennoch nicht auf die stählernen Kampfmaschinen verzichten will, ist hier bestens bedient. Fernab des Schlachtfelds in der sicheren Kommandozentrale kann der Spieler seine neonapoleonischen Aspirationen ausleben, ohne Gefahr zu laufen, in seine Einzelteile zerlegt zu werden. Statt mit menschlichen Piloten werden die Hercs mit sogenannten Bioderms bemannt. Die in Bio-Vats gezüchteten Bioderms sind programmier-



Der Einsteiger soll bei der Bedienung von EarthSiege 2 stark unterstützt werden; dennoch bleibt dem fortgeschrittenen Spieler das etwas aufwendigere und auch kompliziertere Cockpit.



Volltreffer! Dieser HERC wird Ihnen bestimmt keine Kopfschmerzen mehr bereiten.





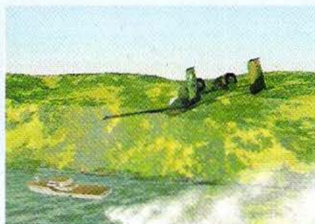
Bei EarthSiege 2 kommen zum ersten Mal auch fliegende Hercs zum Einsatz. Das eröffnet natürlich völlig neue Spieldimensionen, lassen sich doch Luftangriffe auf feindliche Roboter und Basen fliegen. Die Bewaffnung reicht dabei von Lenkraketen über Maschinengewehre bis hin zum futuristischen Laser.

Silent Thunder

Silent Thunder kombiniert, ebenso wie Red Baron 2, die Virtual Battlefield-Technologie und hochauflösenden Terrain- und Objekt-Grafiken in einer realistischen Simulation. In 24 Missionen über Wasserfällen, Dschungellandschaften, Ölteppichen und Reisfeldern gilt es, drei größenwahnsinnige Diktatoren auszuschalten, die den Weltfrieden gefährden. Ein kolumbianischer Drogenhändler, ein dementierter koreanischer Präsident und ein Öl-scheich im mittleren Osten sorgen für mehr Durcheinander als ein Sack voll Ameisen. Gutes Reaktionsvermögen bewahrt die Welt vor höheren Benzinpreisen!

Silent Thunder kann entweder im Action-Modus oder als echter Flugsimulator gespielt werden. Auf der geringsten Spielstufe präsentiert sich ein reiner Action Shooter, der sich mit steigendem Schwierigkeitsgrad zum realistischen Simulator entwickelt. Generell bewegt sich Silent Thunder zwischen einer realen Simulation und einem Hollywood-Script. Die Designer erlaubten sich einige „künstlerische Freiheiten", die der Verbesserung der Spielbarkeit dienen. Alle Szenarien sind frei erfunden und haben keine historische Grundlage. Silent Thunder: A 10 Revenge soll als erster der neuen Sierra-Flugsimulatoren im Februar erscheinen.


Silent Thunder läuft auch unter Windows 95 und verwendet eine ähnliche Engine wie Red Baron 2.


Wilde Verfolgungsjagden auf die Schnellboote der Drogenbosse bieten sehr viel Abwechslung im Spielverlauf.


Extrem schwierig: die engen Canyons verlangen vom Spieler viel Fingerspitzengefühl.

bare, organische Piloten, deren Charakterattribute entsprechend ihrer Einsatzziele vom Spieler festgelegt werden können. Die Kombination der Bioderms mit den über 25 - ebenfalls frei konfigurierbaren - Hercs führt zu praktisch endlosen Auswahlmöglichkeiten. Spieler dürfen wahlweise an Einzelmissionen teilnehmen oder sich einer Fraktion anschließen und eine militärische Karriere starten. Fleißiges Sammeln von Auszeichnungen und regelmäßige Beförderungen führen schließlich zu dem begehrten Titel „Hercommander". Prinzipiell geht es immer darum, neue Ländereien zu erforschen, um somit das eigene Gebiet zwecks Abbau von Bodenschätzen zu vergrößern. Gewonnene Schlachten bedeuten daher mehr Geld, mehr Geld bedeutet bessere Waffen, größere Flotten und mehr Bioderms. Insgesamt stehen 30 verschiedene Laser, Torpedos und Raketen zum Bau der ultimativen Kampfmaschine zur Verfügung.

MissionForce: Cyberstorm verfügt über künstliche Intelligenzroutinen, die ständig neue Szenarien und Missionen generieren. Jede Mission präsentiert sich mit einem neuen Schlachtfeld in einer neuen Umgebung mit neuen Feindtruppen. Mit anderen Worten: dieselbe Mission wird nie zweimal gespielt! Alle Aktionen werden aus einer isometrischen Perspektive in SVGA präsentiert. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade ermöglichen einen schnellen Einstieg in das Geschehen. Der kreative Kopf hinter Cyberstorm ist John Garvin, der sich bereits mit Willy Beamish und Stellar 7 einen Namen machte.


MissionForce: Cyberstorm beschäftigt sich zwar auch mit Kampfrobotern aller Gewichtsklassen, tendiert aber eher in die strategische, brettspielähnliche Richtung.



Nach dem Schlachtgetümmel können Sie Ihre Roboter bei MissionForce: Cyberstorm wieder auf Vordermann bringen und mit allerlei Extras ausstatten.



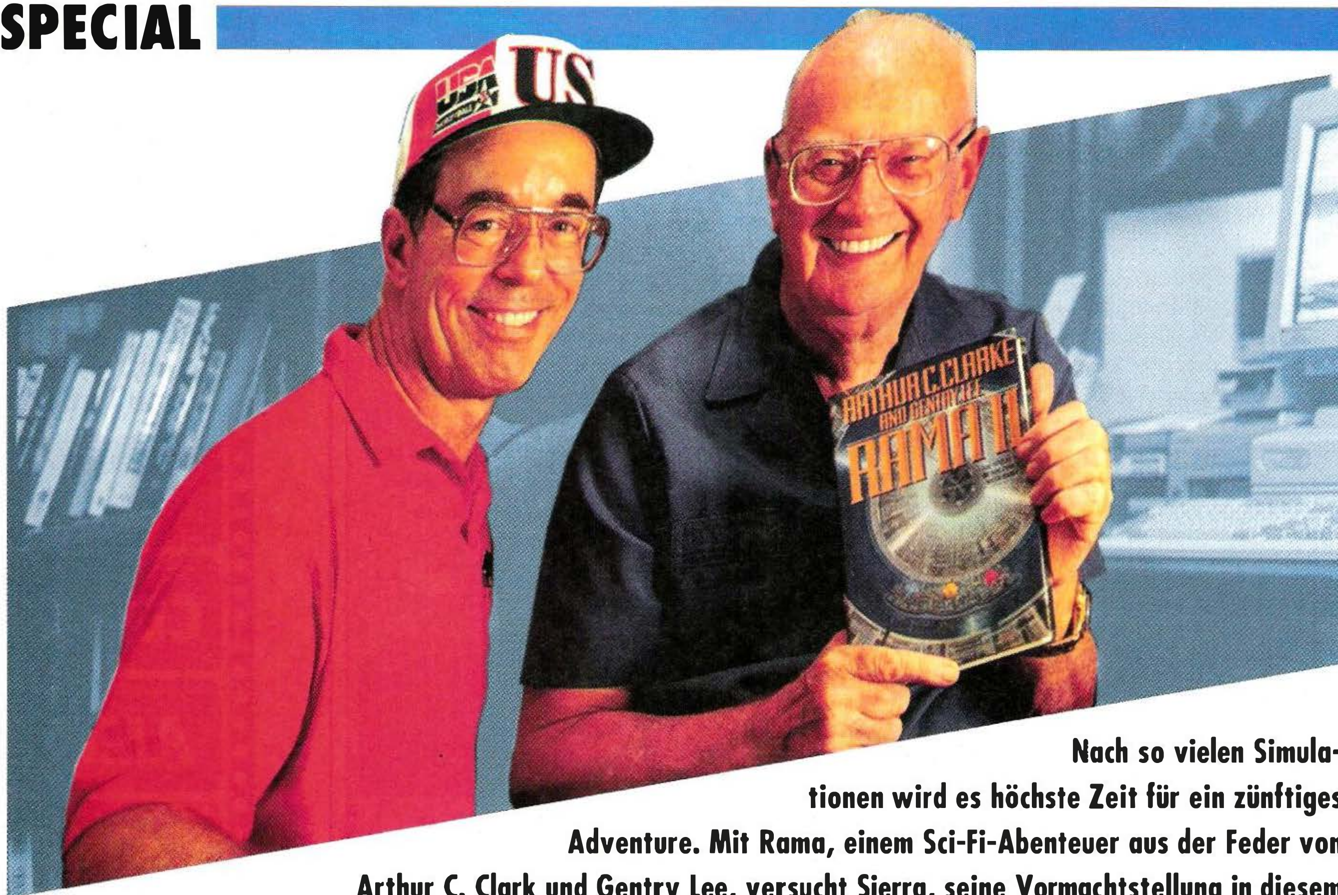
Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC
CD ROM
AMIGA
SONY PSX
MPEG
SNES

Wir liefern auch:
CD-ROM-Laufwerke
Controller
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Motherboards
Netzwerkzubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten

Bitte nur Händler-anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 9605-0
Fax 0 85 82 / 9605-99



Nach so vielen Simulationen wird es höchste Zeit für ein zünftiges Adventure. Mit Rama, einem Sci-Fi-Abenteuer aus der Feder von Arthur C. Clark und Gentry Lee, versucht Sierra, seine Vormachtstellung in diesem Genre zurückzugewinnen. Markus Krichel ergatterte exklusiv für PC Games die ersten Bilder.

Um solch illustre Namen wie Gentry Lee oder Arthur C. Clark zur Mitarbeit an einem Computerspiel zu bewegen, legen Softwarefirmen mittlerweile sechsstellige Summen auf den Tisch. Umso überraschter war man bei Sierra, als Gentry Lee persönlich darum bat, Rama in ein Computerspiel umsetzen zu dürfen!
Rama ist der Name eines gigantischen Alien-Raumschiffs, in dessen Innerem sich ganze Städte befinden, die denen auf der Erde nicht unähnlich sind. Rama ist natürlich bewohnt, logischerweise von Ramanern, allerdings wurden auf den interplanetarischen Reisen auch andere Rassen an Bord geholt. Auf einer dieser Reisen wurde Rama auf den Radarschirmen der ISA (International Space Agency) in der Nähe der Erde gesichtet. Zwölf Astronauten erhalten den Auftrag, Rama genau zu untersuchen und Informationen über seine Bewohner zu sammeln. Unglücklicherweise erliegt ein Crewmitglied einer Herzattacke. Diese Lücke muß nun der Spieler schließen.
Das Spiel unterteilt sich in drei verschiedene Gebiete, die wegen ihrer Ähnlichkeit mit terranischen Städten von den Astronauten London, Bangkok und New York getauft wurden. In Interaktion mit den außerirdischen Rassen, den Ramanern, Octospiders, Avianern und einer Meute seltsamer Roboter muß versucht werden, Ramas Geheimnis zu lüften.
Arthur C. Clark persönlich ist in einer Reihe von Videoclips zu sehen, so im Prolog zum Spiel und als Überbringer ei-

Interview

In einem exklusiven Interview mit PC GAMES-Korrespondent Markus Krichel äußert sich Gentry Lee, Mitentwickler der Raumsonde Galileo, Schöpfer der TV-Serie „Kosmos" und neuerdings Game-Designer bei Sierra, zu dem neuen Adventure Rama.

PCG: Wie kommt es, daß ein Mann mit solch beeindruckenden Referenzen Spiele entwickelt?
GENTRY LEE: Das geht direkt auf meine sieben Söhne zurück, die alle Computerspieler sind und mich mit der Materie vertraut gemacht haben. Ich wollte ein Spiel schaffen, dessen Handlung sich an den Aktionen des Spielers orientiert, und dessen Endziel auf unterschiedliche Arten erreicht werden kann.

PCG: Das haben wir schon oft gehört. Und dennoch bleibt das einzige Spiel, das über erwähnenswerte Handlungsverzweigungen verfügt, nach wie vor die Ultima-Serie.
GENTRY LEE: Ich liebe Ultima und bewundere die Designer. Ich will nicht behaupten, daß Rama über die selbe Flexibilität verfügt, aber wir bewegen uns in eine ähnliche Richtung.

PCG: Spiele mit literarischer Vorlage werden immer beliebter. Leider sind die meisten nicht besonders gut gelungen. Wird das bei Rama anders sein?
GENTRY LEE: Nach Sierras Ansicht liegt dies daran, daß die Personen, die das Spiel entwerfen, nicht genügend mit dem Buch vertraut sind. Deshalb hat man mich als Co-Autor der Rama-Buchserie hierher geholt. Wenn die Grafiker genau wissen wollen, wie ein Avianer aussehen soll, kommen sie in mein Büro und fragen mich einfach. Das Spiel wird dem Buch sehr ähnlich werden!

PCG: Wird Rama von der erwarteten Spieldauer her ein „langes" Spiel oder eher ein „Quickie" à la Phantasmagoria werden?
GENTRY LEE: Wir gehen zur Zeit von ca. 25 bis 30 Stunden Spieldauer aus. Außerdem planen wir bereits eine Fortsetzung. Der Grundgedanke besteht darin, Sci-Fi-Fans und Spieler zu vereinen und „interaktive Literatur" zu kreieren.

PCG: Vielen Dank für dieses Gespräch.



Die außerirdischen Apparaturen geben dem Spieler oft Rätsel auf.



Das Raumschiff ist so riesig, daß ganze Planeten darin verschwinden könnten. Daher spielen sich zahlreiche Szenen auch an der Planetenoberfläche ab.

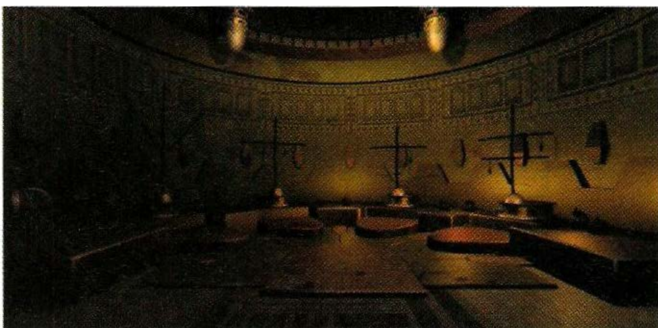




niger aufmunternden Worte und Tips, falls der Spieler das Zeitliche segnen sollte. Die Szenen mußten übrigens in Sri Lanka, dem Domizil des weltberühmten Autoren, gedreht werden.

Bemerkenswert ist die Tatsache, daß Animation und Hintergrund nahtlos ineinander übergehen. Rama beeindruckt durch seine gestochen scharfen 24 Bit-SVGA-Grafiken und ein intuitives Interace. Leider müssen wir uns bis zur Veröffentlichung noch bis Oktober gedulden.

Von allen wichtigen Kreaturen, Außerirdischen und Gegenständen wurden vor Produktionsbeginn Strichzeichnungen angefertigt, diese dann in Computergrafiken umgesetzt und schließlich in das Spiel integriert.



Die verschiedenen Rassen zeichnen sich auch durch eigenwillige Bräuche und Zeremonien aus: hier sehen Sie eine rituelle Kultstätte der Avianer.

Was sonst?

Aus Platzgründen konnten wir in diesem Special leider nicht auf alle Spiele eingehen, die Sierra in diesem Jahr veröffentlichen will. Die folgende Zusammenfassung gibt Ihnen Aufschluß über die weiteren Pläne.

Cry.Sys



Cry.Sys ist ein Abenteuer-/ Action-Hybrid, in dem sich der Spieler in Gestalt eines Roboters auf die Suche nach der einzigen überlebenden menschlichen Frau in den Cyberspace begibt. Cry.Sys ist eine Mischung aus Descent, Crusader und Bioforge.

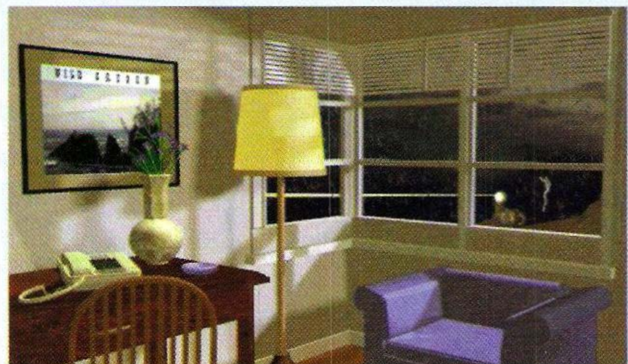
Outpost 2

Die Veröffentlichung von Outpost 2 ist für Juli/August dieses Jahres geplant. Basierend auf den zahlreichen Verbesserungsvorschlägen von (enttäuschten) Spielern, wird die Space Colony-Simulation von Grund auf neu entwickelt. Verbessertes Interface, schnelleres Gameplay, SVGA-Grafik, und all das in einer astronomisch korrekten Spielumgebung, lassen auf ein wesentlich besseres Spiel hoffen.

Larry & Co.

„Was zum Teufel soll denn mit den Sierra-Klassikern werden?", höre ich besorgte Fans von King's Quest und Leisure Suit Larry klagen. Keine Sorge! Al Lowe hat bereits mit den Designarbeiten an einer neuen Leisure Suit Larry-Folge begonnen, und Roberta Williams wird auch King's Quest fortsetzen. Allerdings werden diese Sequels es dieses Jahr wahrscheinlich nicht mehr schaffen. In der Zwischenzeit können Sie sich mit Police Quest: SWAT trösten, das gerade veröffentlicht wurde. Nachdem das Ehepaar Cole Sierra zugunsten von Legend Entertainment verlassen hat, steht die Zukunft der Quest for Glory-Serie immer noch in Frage.

Lighthouse



Einen ebenfalls interessanten Eindruck hinterlassen die ersten Bilder von Lighthouse. Leider waren keine weiteren Infos erhältlich, optisch läßt das Game auf ein Myst-ähnliches Abenteuer schließen.



Neue PC-Division von Sega

Sega goes PC

Ob Japaner die besseren Liebhaber sind, sei dahingestellt. Auf dem geschäftlichen Sektor können Sie den Europäern jedenfalls noch einiges vormachen - das sagt man sich zumindest. Trotzdem wundert es einen sehr, warum die fidelen Inselbewohner nicht schon eher gemerkt haben, daß sich mit PC-Software bestimmt genauso viele Yen verdienen lassen wie mit Spielkonsolen.

Zumal sich das Know-how der Programmierer sicherlich leicht von der Konsole zum PC übertragen läßt. Bei Sega ist der Groschen inzwischen gefallen: sofort nach Gründung seiner neuen Sektion, „Sega PC", stößt der Gigant mit fünf vielversprechenden Spielen auf den Markt. Wir konnten einen ersten, aber tiefen Blick in die Produkte werfen und ganz nebenbei eine spielbare Demoversion für Sie ergattern.

Sonic CD

Das Aushängeschild von Sega darf bei einem Schachzug wie diesem natürlich nicht fehlen. Der pfiffige Igel war bereits in vier verschiedenen Spielen auf Sega-Konsolen zu sehen. Sonic - The Hedgehog 1 bis 3 und Sonic CD zählen zu den größten Verkaufsschlagern auf Mega Drive und Mega CD. Die PC-Version von Sonic CD trägt den wohlklingenden Beinamen "Pentium Processor Edition" und ist auch speziell für PCs mit diesem Chip ausgelegt. Das Spiel gibt sich schon beim Einlegen der CD als echte Windows 95-Anwendung zu erkennen und bereitet dementsprechend auch keine Probleme mit Installation und Hardwareeinstellungen. Um echtes Sonic-Feeling auch am PC zu haben, empfiehlt sich zur Steuerung des Jump & Runs natürlich ein Joypad. Wer will, kann den Igel aber auch über die Tastatur steuern. Als Bildschirmauflösung wurde "nur" der VGA-Modus mit 320x200 Pixeln in 256 Farben gewählt - der Windows-Grafiktreiber ist also vor Spielstart auf diesen etwas lauen Farbmodus umzuschalten. Im Spiel selbst fallen kaum Unterschiede zur Mega CD-Version auf: der putzige Held läßt sich flink und ohne bemerkbares Ruckeln durch die fast 70 (!) verschiedenen Level steuern, die sich durch Zeitsprünge, Parallax-Scrolling und einen moderaten Schwierigkeitsgrad von anderen Jump & Runs abheben. Bis Mitte 1996 wird Sonic CD in einer komplett deutschen Version nur im Bundle erhältlich sein. Danach gibt's die Igel-CD für ca. 70 Mark auch solo.

Comix Zone

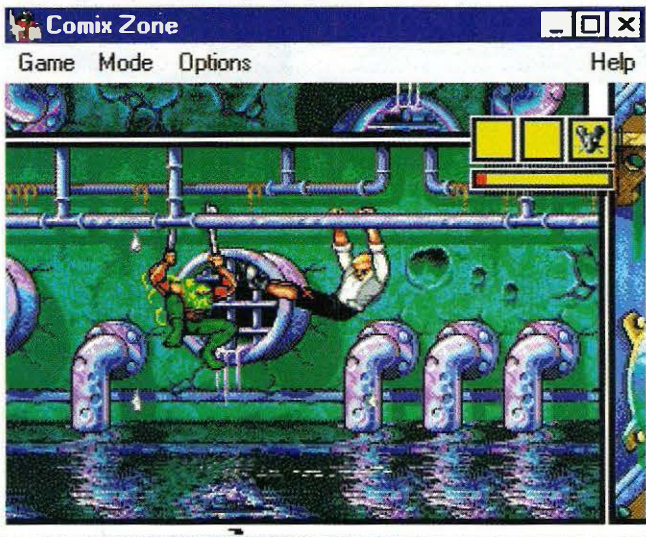
Der Comic-Superheld Sketch Turner kennt sich in seiner eigenen Welt nicht mehr aus: ein zeichenbegabter Bösewicht namens Mortus pinselt ständig neue Monster in die kleinen Fenster von Sketchs Comic-Geschichte. Wenn er es nicht schafft, die Bedrohung abzu-



Sonic im Windows-Fenster: ein ungewohntes Bild, das nach dem Willen von Sega bald zur Tagesordnung gehört. Der flinke Igel rast durch 70 Level...



...und trifft dabei auf Endgegner wie diesen. Wie man sieht, wird grafisch einiges geboten. Parallax-Scrolling und hohe Frame-Roten auch im Vollbild.



Eines der Sega PC-Spiele können Sie auch selbst probespielen. Comix Zone befindet sich als Windows 3.1- und Windows 95-Version auf der Cover-CD.

wehren, wird die Welt in einem schrecklichen Blutbad zugrundegehen!
Was sich wie ziemlicher Quatsch anhört, wird bei genauem Hinsehen zu einer der interessantesten Ideen im Action-Bereich. Der Spieler steuert bei Comix Zone einen Superhelden durch die einzelnen Bilder einer Comic-Geschichte und befreit dort seine Freunde, versetzt Gegnern harte Faustschläge und läßt so manchen Kraftausdruck fallen. Immer wenn Sketch eines der Bilder betreten hat, gilt es, alle dort befindlichen Monster zu besiegen und dann den Ausgang zur nächsten Szene zu finden. Obwohl viel mit den Fäusten gekämpft wird, erinnert Comix

Virtua Fighter Remix

Auf der Innovationsskala könnte Sega mit Virtua Fighter Remix ein ganz großer Sprung nach vorne gelingen. Das aus der Spielhalle bekannte Kampfsportspiel ist seit einigen Wochen in einer völlig überarbeiteten Version für den Sega Saturn erhältlich und wurde nun für den PC umgesetzt. Allerdings benötigen Sie die 3D-Beschleunigerkarte Edge 3D von Diamond (siehe Seite 164) - ohne diese Zusatzhardware tut sich gar nichts!



Virtua Fighter Remix ist fast schon eine Kampfsportsimulation. Die Kämpfer bewegen sich, auch auf dem PC, erstaunlich geschmeidig und realistisch. Das gilt allerdings nur für einen sehr schnellen Rechner. Wenn Sie nicht mindestens einen Pentium 90 und die 4 MB-Version der Edge 3D unter dem Schreibtisch stehen haben, so geht die Frame-Rate in den Keller. 30 Bilder pro Sekunde werden im Idealfall dargestellt, wenn Ihr PC über zu wenig Rechenpower verfügt, so wird das vom Programm gemeldet, und Sie müssen auf einige Details verzichten.
Gesteuert werden die acht Kämpfer über die Original-Saturnjoypads, von denen gleich zwei an die Edge 3D angeschlossen werden können. Natürlich können Sie auch über die Tastatur spielen, jedoch ist das, aufgrund der knapp 30 Special Moves, oft eine sehr hakelige Angelegenheit.



Hint Shop
Inh.: C. v. Mellenthin
Gültige Adresse bis zum 1.2.96: Sülzgürtel 96 - 50937 Köln, Tel/Fax: 0221/4200942, BTX: MELLEN#
Neue Adresse ab dem 1.2.96: Am Hollerbroch 36, 51503 Rösrath, BTX: MELLEN#

Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service.
Pro Lösung nur 19,95 DM. Pro Sammelheft nur 25 DM.
Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen.

7th Guest / 11th Hour	Hell-A Cyberpunk Thriller	Prisoner of Ice	**Sammelhefte:**
Alone in the Dark 1 bis 3	Höhlenwelt Saga Teil 1	Ravenloft 1 und 2	Eye o.t. Beholder 1 bis 3
Archibald App. Abenteuer	Jagged Alliance	Rebel Assault 1 & Privateer	Ishar 1 bis 3
Bermuda Syndrom	Jewels of Oracle	Riddle of Master Lu	King's Quest 1 bis 6
Bioforge / Chewy-Esc v. F5	Journeyman's Projekt 1 + 2	Simon the Sorcerer 1 und 2	Larry 1 bis 6
Command & Conquer 1	King's Quest 1 bis 7	SpaceQuest 1 bis 6	LucasArts Classic Adv
Creature Shock / Cyberia	Knights of Xentar	StarTrek - N.G. "A F.U."	LucasArts Top Adventures
Crusader - No Remorse	Kyrandia 1 bis 3	Stonekeep / System Shock	Might & Magic 3 bis 5
Dig, The / Discworld	Lands of Lore 1	Talisman / Thunderscape	Police Quest 1 bis 4
Druidenzirkel (engl:Druid)	Last Dynasty, The	Torin's Passage	Quest for Glory 1 bis 4
Dungeon Master 1 und 2	Little Big Adventure	Ultima 8 - Pagan	SpaceQuest 1 bis 5
Fade to Black	Menzoberranzan	Vollgas (Full Throttle)	Star Trek 1 und 2
Flight o.t. Amazon Queen	Mission Critical / Myst	Wizardry 6 und 7	Ultima 7-Teil 1+2 +Forge
Gabriel Knight 1	Phantasmagoria	Woodruff and the Schnibble	Ultima Underworld 1 + 2

Wir führen über 250 Lösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.
Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.
Distributor für Österreich-Kornfeld OEG-1100 Wien-Tel/Fax:0222/8174439
Distributor für die Schweiz-AHA CD-ROM Spiele-3662 Seftigen-Tel/Fax:033/457001

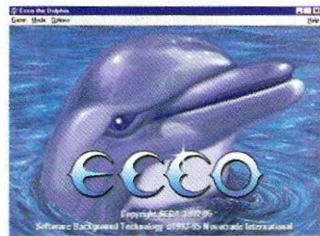
Wir übernehmen Verkauf & Tausch von gebrauchten CD-Roms
CD-Rom Vermittlung
0761
ROSEN-BAASCH
69 60 02
Ankauf · Tausch · Verkauf
Tel/Fax : 0761 / 69 60 02
CD-ROM Second Hand
I. Baasch L. Rosen
Rosen-Baasch Giersbergweg 17 79117 Freiburg

Über 600 Spiele in den Regalen!
PC/CDROM CD-I 3DO SATURN SNES MD 32X PLAYSTATION
Video & Computer Spiele Seizew
Traumhaft gut - dieser Laden!
Die Orks greifen an - und ich soll Mathe pauken ... „Paladine! Auf zur Gegenattacke!" „Yes My Lord!"
Endlich gibt's so einen Laden auch in Niederbayern!
Video & Computer-Spiele Seizew
Laden & Versand
84347 Pfarrkirchen/Untergaiching 24
(zw. Untergrasensee u. Anzenkirchen)
☎ 0 85 61 / 91 04 61
Täglich v. 10 - 18 Uhr, Do. - 20 Uhr, Sa. - 14 Uhr geöffnet
Foto: Weber
Bad Birnbach · Anzenkirchen · Pfarrkirchen · Untergrasensee · Untergaiching

Zone eher an das Jump & Run-Genre als an ein Prügelspiel, denn für die Steuerung der Schläge und Tritte steht dem Spieler nur eine einzige Taste zur Verfügung. Dafür werden alle Prügelszenen mit witzigen Sprechblasen aufgepeppt, die so sinnschwangere Statements wie „Blamm!" und „Aaah!" enthalten. Wie alle anderen Sega PC-Titel wird auch Comix Zone nur unter Windows laufen. Momentan sind zwei eigenständige Versionen für Windows 3.1 und Windows 95 in Arbeit. Über den Stand der Programmierarbeiten können Sie sich anhand der beiden Demoversionen von Comix Zone auf unserer Cover-CD-ROM selbst informieren.

Ecco the Dolphin

Bei Ecco the Dolphin, das in der Vorweihnachtszeit 1993 sehr vehement im deutschen Fernsehen beworben wurde, waren sich viele PC-Besitzer nicht sicher, worum es eigentlich gehen soll. Jetzt endlich wissen wir´s: der junge Delphin Ecco wurde bei einem schrecklichen Sturm von seiner Familie und seinen Freunden getrennt und muß auf der Suche nach ihnen nun 30 verschiedene Level einer Unterwasserwelt durchqueren. Da im feuchten Element andere physikalische Bedingungen herrschen als auf irgendwelchen Plattformen, wird das Spiel unweigerlich zu einem Erlebnis: anstatt nur nach links und rechts rennen zu dürfen wie sein Kamerad Sonic, kann sich Ecco frei im gesamten Wasserraum - von der Oberfläche bis zum Meeresgrund - bewegen, sich über seinen Sonar mit anderen Wasserbewohnern verständigen oder gefräßige Haie mit seiner Schnauze rammen. Gegenüber der leicht betagten Konsolenversion wurde die PC-Umsetzung durch einige Features erweitert - beispielsweise um einen wirklich ansehnlichen SVGA-Modus. Das relativ friedliche Actionspiel ist in den USA bereits zum Preis von ca. 70 Mark erhältlich. Bei uns wird die deutsche Version voraussichtlich bis Ende Januar in den Regalen stehen.



Ecco begibt sich auf die Suche nach seiner verschwundenen Familie. Ein kindgerechtes Actionspiel.

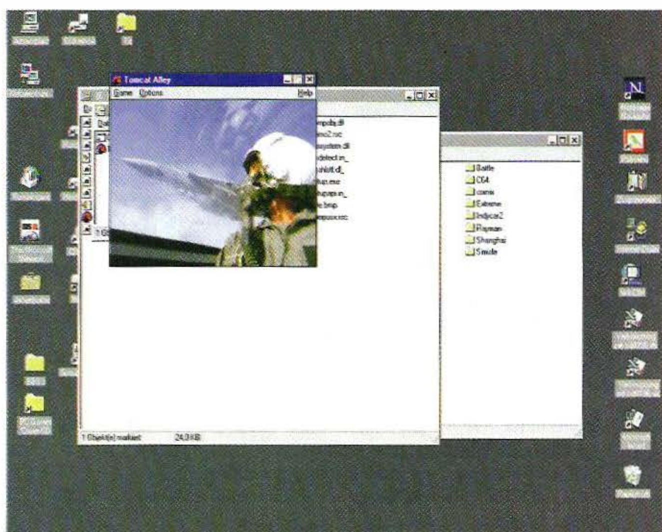


Ecco the Dolphin in der Urversion für den Mega Drive. Für die PC-Umsetzung wird es einen SVGA-Modus geben, der bedeutend besser aussieht.

Tomcat Alley

Von den hier vorgestellten Sega-Titeln sind wir uns nur bei Tomcat Alley nicht ganz sicher, ob die Umsetzung wirklich eine so gute Idee war. Als Pilot einer F14-Tomcat muß man sich einem durchgedrehten russischen General widersetzen, der mit einer beachtlichen Streitmacht den Weltfrieden bedroht. Tomcat Alley ist keine Flugsimulation im herkömmlichen Sinne, sondern eine Art interaktiver Actionfilm, in dem man nur eingeschränkten Einfluß auf den Spielverlauf hat. In sieben verschiedenen Missionen werden dem Spieler über 60 Minuten "Truvideo"-Sequenzen präsentiert. Auf Befehl gilt es, feindliche MiGs ins Visier zu nehmen und vom Himmel zu holen. Was am Sega Mega CD sehr flüssig aussah, hatte in unserer Windows-Beta-Version noch gewisse`Geschwindigkeitsprobleme. An der fertigen deutschen Version, die ebenfalls bis Ende Januar in den Läden stehen sollte, wird sich zeigen, was die Programmierer letztendlich zustandegebracht haben.

Thomas Borovskis ■



Nur im winzigen Fenster läuft Tomcat Alley in vernünftiger Geschwindigkeit. Auf der CD befinden sich insgesamt über 60 Minuten an Videomaterial.



Keine Flugsimulation, sondern Arcade-Action. Der Spieler steuert nicht die Flugbahn der F14-Tomcat, sondern nur den Funkverkehr und die Missiles.

Rise 2 - Resurrection

Blechspielzeug





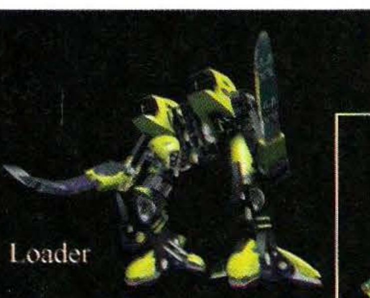
Optisch ist auch der zweite Teil ein Genuß. Aber auch das Gameplay scheint diesmal sehr viel anspruchsvoller zu werden: die Kämpfer haben wesentlich mehr Schlagkombinationen, die sich auch einwandfrei ausführen lassen.

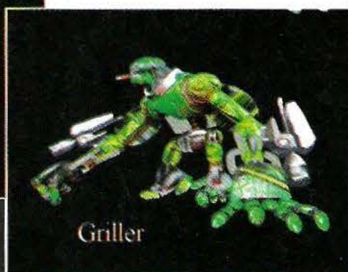
Es wurde bereits lange vor dem Release als bestes Beat 'em Up aller Zeiten gefeiert - und entwickelte sich prompt zur Enttäuschung des Jahres: Die hochauflösenden Metall-Krieger aus Rise of the Robots sahen zwar phänomenal aus, waren aber kaum zu bändigen und machten den Spielern daher wenig Freude. Im Februar 1996 bekommen Hersteller Mirage und Publisher Acclaim eine neue Chance - und die CD-ROM mit der Aufschrift „Rise 2 Beta" nährt tatsächlich die Hoffnung auf ein sowohl technisch überzeugendes wie gut steuerbares Beat 'em Up.



Nicht umsonst wird auf des Nachfolgers Verpackung der hintersinnige Untertitel „Resurrection" (Wiederbelebung) prangen: Rise 2 soll nämlich weit mehr werden als eine runderneuerte Recycling-Fassung des ursprünglichen Programms. Zu diesem Zweck haben die Mirage-Designer nicht nur das Handling von Grund auf neu programmiert, sondern auch die Grafik-Engine mit grandiosen Features erweitert. Ein Vergleich mit dem Vorgänger zeigt die Unterschiede: Das Line-Up der Kämpfer besteht aus insgesamt 28 Robotern - das sind immerhin viermal soviel wie bisher! 18 davon stehen von vornherein zur Verfügung; die zehn fehlenden „Hidden Characters" werden nur besonders ausgekochte Spieler zu sehen bekommen. Jeder Cyborg beherrscht durchschnittlich 30 verschiedene Grundbewegungen, dazu kommen noch einmal 15 extravagante Special Moves. Erstmals sind nun auch Schlag- und Tritt-Kombinationen möglich, was wesentlich raffiniertere Kampftaktiken zuläßt. Schon beim









Fire & Ice

Alle Figuren beherrschen zumindest einen „Projectile Move", der auch eine Attacke auf Distanz möglich macht. Die Kategorien im Überblick:


Feuer


Eis


Plasma


Säure


Blitz


Projektile

ersten Probe-Fight mit der Beta-Version war das verbesserte Handling auf Anhieb zu spüren; die atmosphärisch im Scheinwerferlicht schillernden Figuren reagieren sehr viel direkter und setzen sich im Gegensatz zu Rise of the Robots auf Knopfdruck augenblicklich in Bewegung. Allein das bringt schon eine erheblich bessere Kontrolle über die 3D-Studio-Schöpfungen.



Die Hintergründe wurden bei Rise 2 voll animiert. Hin und wieder trifft sogar ein Stromschlag einen der beiden Kämpfer, wenn man zu lange bewegungslos auf einer Stelle stehenbleibt.

Speed Metal

Erwartungsgemäß hat Mirage die SVGA-Grafik weiter optimiert. Daraus resultierte ein Performance-Zuwachs von rund einem Drittel - und das trotz der neuen animierten Hintergründe und hauchfein gerenderter Details. Der Samurai-Kämpfer Suikwan trägt beispielsweise ein Gewand aus messerscharfen Klingen, dem grasgrünen „Griller" wurde in beiden Armen ein zweckdienliches Maschinengewehr eingebaut und „Vandal" macht oft und gern von seinen Kettensägen Gebrauch. Auch der bekannte „Terminator" aus flüssigem Metall wird sich wieder merklich in die Kontroversen einklinken. Brandneue graphische Special Effects sorgen für reichlich Action auf dem Bildschirm - bei einem Treffer sprühen die Funken, und Maschinen-Öl spritzt durch die Arena.

Ebenfalls im Lieferumfang: Ein integrierter Editor erlaubt die Anpassung des Schwierigkeitsgrads, indem der Spieler die Reaktions-Geschwindigkeit, die künstliche Intelligenz und die Panzerung individuell manipuliert. Zu den kleinen, aber feinen Besonderheiten gehört ferner die freie Auswahl bei der Farbe des jeweiligen Cyborgs. Soll's ein elegantes Türkis sein oder doch eher ein knalliges Rot?

Bei einem derart ausgeprägten Streben nach Perfektion darf natürlich der Sound nicht zurückstehen: Queen-Gitarrist Brian May wird wie schon beim ersten Teil die Musik beisteuern, die er nicht nur komponiert, sondern auch selbst eingespielt hat.

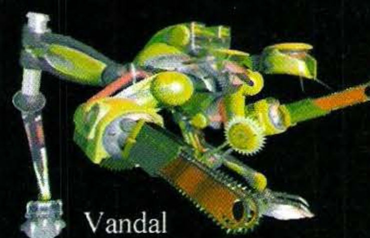
Wenn die zugesagten Termine von Mirage eingehalten werden, können Sie bereits in der nächsten Ausgabe nachlesen, ob sich Rise 2 tatsächlich im Spitzenfeld dieses Genres etablieren kann.

Petra Maueröder ■



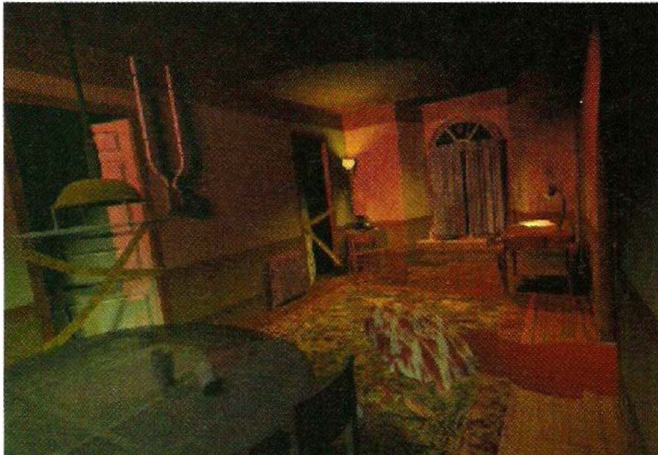




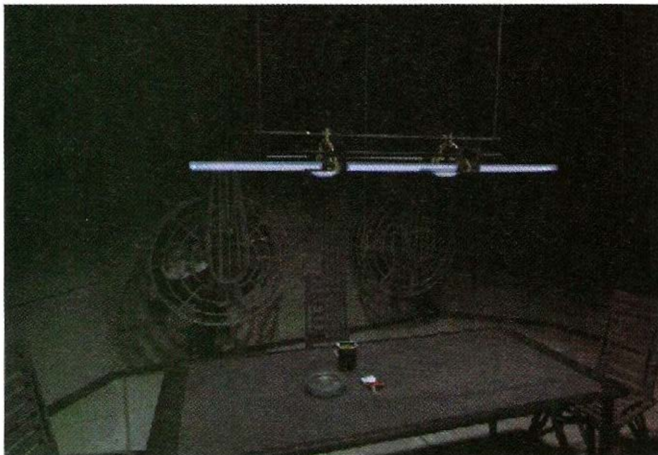


Ripper

Jack is Back



Stimmungsvolle Grafiken mit teilweise recht abgedrehten Perspektiven macht Ripper zu einem eindrucksvollen Erlebnis. Auch die SuperVGA-Grafik trägt einen großen Teil dazu bei.



Mit einer frischen Tasse Kaffee und einer Schachtel Zigaretten geht es dem Ripper erst richtig gut - seinen Opfern allerdings weniger. Als Kommissar müssen Sie alle nötigen Beweise zusammentragen, um ihn zu überführen.



Zeitsprünge und Rückblenden schleudern Sie fast 300 Jahre zurück in die Vergangenheit. Hier können Sie weitere Indizien zusammentragen.

In Amerika zeichnet sich ein bemerkenswerter neuer Trend ab. Obwohl der interaktive Film nach wie vor die Produktplanung der Entwickler dominiert, vermeidet man verschämt die Benutzung des Begriffs. Statt dessen spricht man nun von MultiMedia-Spielen. Aber wird das Resultat dadurch besser?

Take 2 Interactive, deren Erwartungen in Hell: A Cyberpunk Thriller trotz Beteiligung von Dennis Hopper und Grace Jones hinter den Erwartungen zurückblieben, werkelt an einem neuen Programm und setzt wieder auf massive Starpower. Christopher Walken, Burgess Meredith, John Rhys-Davies und Karen Allen machen sich in Ripper auf die Jagd nach einem Massenmörder im New York des 21. Jahrhunderts.

Bekannte Gesichter

Der Spieler übernimmt die Rolle des Jake Quinlan, Reporter für den Virtual Herald. Auf der Suche nach Indizien, die zur Ergreifung des Rippers führen könnten, trifft Jake auf einen Inspektor - dargestellt von Christoper Walken - der den Fall für das New York Police Department bearbeitet. Burgess Meredith (Rocky Balboas Trainer Mickey) spielt in einer Doppelrolle ein Zwillingspaar, dessen Schwester dem Ripper zum Opfer gefallen ist. John Rhys-Davies (Indiana Jones, Wing Commander 3 und 4) erscheint als allwissender, mysteriöser Professor, der mehr über den Ripper zu wissen scheint als er zugibt. Karen Allen (Jäger des verlorenen Schatzes) ist in der weiblichen Hauptrolle zu sehen.

Von Mördern und Austern

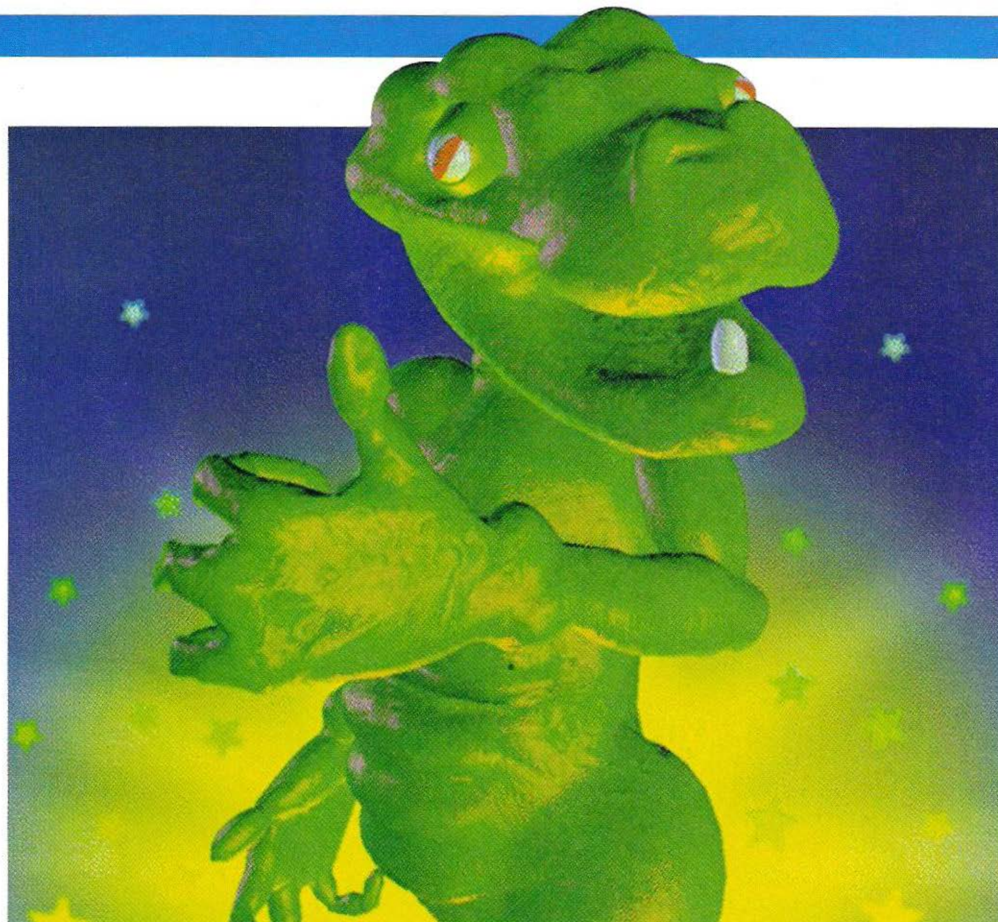
Die Hauptdarsteller können sowohl Opfer als auch Täter sein. Take 2 bietet in Ripper verschiedene Lösungswege an, so daß das Spiel auf vier verschiedene Arten enden kann.

Die Spielumgebung ist nicht linear, sondern kann beliebig navigiert werden. Aktionen sind frei wählbar, die Ermittlungen von Jake Quinlan verlaufen jedesmal anders. Das New York des 21. Jahrhunderts ist vom viktorianischen Stil geprägt und liefert einen hervorragenden Hintergrund für eine futuristische Variante des Londoner Frauenmörders Jack the Ripper.

Die stimmungsvolle Titelmusik „Don't fear the Reaper" stammt von Blue Öyster Cult. Ripper erscheint im November auf vier CD-ROMs. Zeitgleich mit der PC-Version erscheint das Konsolenspiel für die Sony PlayStation, gefolgt von der Macintosh-Ausgabe im Januar 96.

Markus Krichel ■

Ein Königreich für ein SCI-Adventure: Im Februar 1996 erscheint Kingdom O' Magic, ein irres Fantasy-Abenteuer mit einer wahnwitzigen Story und „loads o' gags" der derbsten Sorte. Haben wir schon erwähnt, daß die Programmierer erklärtermaßen die „größten lebenden Fans von Monty Python und Terry Pratchett" sind?



Die neuen SCI-Spiele: Kingdom O'Magic und Gender Wars

Zauberhaft

Das Kingdom'O Magic besteht aus über 100 VGA-Locations und ca. 90 Kreaturen, die samt und sonders mit Silicion Graphics-Rechnern gerendert wurden. Jede der drei Kampagnen können Sie entweder mit der Blondine Sha-Ron (quasi ein wandelndes Vorurteil) oder dem freundlichen Sidney the Snakeman durchspielen. Die Handlung verläuft dabei jedesmal anders und beschäftigt sich vornehmlich mit der Tourismus-Industrie des Landes, die von der Rezession arg gebeutelt wurde. Unterwegs trifft man auf die verrücktesten Gestalten - darunter miserable Elvis-Imitatoren, schrullige Großmütter, lammfromme Ninjas und patzige Trolle. Dazu paßt der freakige Heimorgel-Sound, der dem Spiel einen noch absonderlicheren Touch verleiht. Zu den Highlights des „Comedy Point-and-Klick Adventures" gehören ausgedehnte Schwätzchen mit den Bewohnern. Redewendungen werden generell gnadenlos beim Wort genommen: Wenn der Tag „anbricht", sieht man eine riesige Abrißbirne ins Bild schwenken und den Sternenhimmel zertrümmern. Die Übersetzung und Synchronisation übernimmt übrigens die Softgold-Mannschaft, die spätestens seit den deutschen LucasArts-Versionen als eine der

Kampf der Geschlechter

Männer saufen wie die Löcher, haben Pin-Ups an der Wand hängen und sind prinzipiell gegen jede Art von körperlicher Arbeit. Zu blöd, daß die emanzipierte Frauenwelt (zu erkennen am Putzfimmel) die Nase voll hat und in den Streik tritt, sprich: Sie verweigern die häuslichen Pflichten. Die männlichen Erdenbürger geraten vorübergehend in Panik. Erst als das „schwache Geschlecht" zu den Waffen greift, bewegen die Herren der Schöpfung ihren Hintern aus dem Sessel, legen die Fernbedienung beiseite und rüsten sich für den Gegenschlag.



Da frohlockt der EMMA-Abonnent: Endlich mal ein Programm, das keine gängigen Klischees verwurstet, sondern die knallharte Realität wiederspiegelt. Das gilt auch für die technischen Daten von Gender Wars, einem putzigen Action-Strategiespiel im Stil von Crusader - No Remorse und Syndicate: Gekämpft wird in isometrischen 3D-Szenarien, die in alle Richtungen scrollen und mit vielen Dingen des täglichen Bedarfs (z. B. Bier-Automaten) ausgestattet sind - die feine SVGA-Grafik macht's möglich. Mit blitzschnellen Mausklicks lotsen Sie Ihr Team (wahlweise Männlein oder Weiblein) durch die High-Tech-Welt, in der vom Mülleimer bis zu ganzen Gebäuden alles kurz und klein geschossen werden darf. Vorzugsweise sollten die Granaten und Laser-Salven aber den Söldnern des gegnerischen Geschlechts gelten. Komplexität scheint die Stärke des martialischen Programms zu sein: Die Rede ist von 32 Missionen und 16 Sektoren, was einer Spielfläche von über 1.000 Bildschirmen entspricht!



Gender Wars erscheint im Frühjahr 1996 und wird hoffentlich den guten Eindruck bestätigen, den die spielbaren Levels machten.



Die von Discworld bekannte Icon-Scheibe wird mit einem Mausklick auf den Bildschirm gezaubert.

ersten Adressen für solche Angelegenheiten gilt.

Blödsinn Unlimited

Eine quirlige Hand dient als Maus-Cursor und macht mit einem heftigen Funkenschlag auf anquatschbare Figuren und interessantes Zubehör aufmerksam, das sich im Inventory verstauen läßt. Dort hinein wandern auch die Schriftrollen mit den Zauberformeln, die man bitter nötig haben wird. Denn einige Zeitgenossen im Kingdom O'Magic reagieren recht undiplomatisch und packen schon mal ohne vorherige Diskussion die Axt aus. Hier kommt die Rollenspiel-Komponente ins Spiel: Wenn sich die kampfbedingte Staubwolke auflöst, werden die Auswirkungen auf dem Status-Bildschirm aufgelistet, der über den Gesundheits-Zustand und die magische Energie aufklärt. Daher ist es durchaus möglich, daß Sha-Ron oder Sidney zwischendurch ein Leben verlieren.

Nach den ersten Ausflügen im Kingdom O'Magic zu urteilen hat sich das SCI-Team deutlich am Humor und Interface von Discworld und Day of the Tentacle ausgerichtet. Anhänger dieser Spezies dürfen sich schon jetzt auf ein Programm jenseits des Konventionellen freuen, zu dessen Trümpfen auch die Puzzles gehören sollen.

Petra Maueröder ■





Die Kingdom O'Magic-Locations bestehen ausschließlich aus 3D-Hintergründen und -Sprites (rechts). Auch der Status-Bildschirm entbehrt jeglicher Seriosität (unten).



PSCT

▸Hardware ▸Software ▸Zubehör ▸Multimedia

CD-ROM Spiele

▸3D Pinball	DA	87 DM
▸AH-64 Longbow	DV	89 DM
Archibald Applebrook	DV	79 DM
Battle Isle 3	DV	85 DM
▸Bleifuß	DA	65 DM
Cäsar II	DV	85 DM
Command & Conquer	DV	87 DM
Endomorph	DA	79 DM
▸F1 Grand Prix 2	DV	99 DM
Fatal Racing	DA	69 DM
FIFA Soccer 96	DV	82 DM
Frankenstein	DV	89 DM
▸Grand Prix Manager	DV	88 DM
Heroes Of Might&Magic	DV	89 DM
Hexen	EV	89 DM
▸Indy Car Racing 2	DA	82 DM
▸Lion	DV	73 DM
Magic Carpet 2	DV	84 DM
▸Magic The Gothering	DV	99 DM
▸Millenia	DV	87 DM
Panic In The Park	DA	85 DM
Pinball World	DA	80 DM
Pitfall - Myan Adventure	DV	82 DM
▸Project Paradise	DA	82 DM
▸Wing Commander IV	DV	99 DM
▸Stonekeep	DV	119 DM
▸Riddle Of Master Lu	DV	95 DM
Destruction Derby	DA	95 DM
▸Capitalism	DA	95 DM
▸Civilization 2000	DV	89 DM
▸Aliens	DV	79 DM
Crusader - No Remorse	DV	83 DM
ran Soccer	DV	79 DM
▸Rebel Assault 2	DV	79 DM
▸Ripper	DV	87 DM
▸Schwarze Auge 3	DV	87 DM
Silent Steel	DV	99 DM
▸Sim Isle	DV	83 DM
Space Marines	DV	83 DM
Star Control 1+2	DV	a. A.
▸Star Rangers	DV	a. A.
▸Star Trek: Generations	DV	a. A.
▸Star Trek: Klingon	EV	a. A.
▸Steel Panthers	DV	89 DM
SU-27 Flanker	DA	79 DM
▸Talisman	DV	79 DM
▸TFX: EF 2000	DV	95 DM
▸The Dig	DV	79 DM
▸This Means War	DV	87 DM
▸Thunderhawk 2	DV	82 DM
▸Vikings (Win)	DV	a. A.
▸Virtual Karts	DV	94 DM
Wetlands	DV	69 DM
Wing Nuts	DV	a. A.
▸X-Fighter US	DV	86 DM
▸Z	DV	75 DM

▸Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Vorbestellung möglich! Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. PSCT im Btx unter "Küffner#".

Sechsämterlandstraße 16 • 95632 Wunsiedel
Telefon 09232-4535 • Telefax 09232-4594

PC FUN ...wo sonst ?!

Computerspiele Vertriebs GmbH
Schillerstraße 22 · 80336 München · Tel. 089/591269 · Fax 089/591276

PC SPIELE	3,5	CD
11th Hour	–	95,–
30 Pinball Outpost	–	69,95
5th Musketeer	–	79,95
Aces of the Deep (SVGA)	–	85,–
Across the Rhine	–	99.95
AD & D Collector's Ed.	–	75,–
Aliens	–	79.95
Anvil of Dawn	–	79,95
Apache Longbow	–	79,95
Ascendancy	–	85,–
BattleBeast	–	79,95
Battle Isle 3	–	85,–
Biing	79.95	65,–
Bioforge Mission Disk*	–	49,95
Bleifuß	–	69,95
Caesar 2	–	85,–
Championship Manager 2	–	79,95
Civilization 2000*	–	95,–
CivNet*	–	9995
Crusader No Remorse	–	85,–
Command & Conquer	–	85,–
Conquest o.t. new World*	–	89,95
Cybermage*	–	89.95
Daggerfall – Arena 2*	–	99.95
Destruction Derby	–	95,–
Dig, The	–	69,95
Druid (Der Druidenzirkel)	–	89,95
DSA 3*	–	85,–
Dschungelbuch, Das	55,–	–
Dungeon Keeper*	–	85,–
Enlomorph	–	79.95
F1 Grand Prix 2*	–	95,–
F1 Grand Prix Manager	–	89,95
Fatal Racing	–	69.95
FIFA Soccer '96	–	85,–
Fighter Duel	–	7995
Flight Unlimited	–	89,95
Flugsimulator 5.1	89.95	89,95
Frankenstein	–	89,95
Gabriel Knight 2*	–	85,–
Hardball 5	–	89,95
Harpoon 2 Deluxe	–	99,95
Heroes of Might & Magic	–	79,95
Hugo (Kabel 1)	65,–	6995
IndyCar Racing 2	–	89,95
Into the Shadows*	–	89,95
Jagged Alliance Data*	49,95	49,95
Jetfighter 3*	–	99,95
John Madden 96*	–	85,–
Lands of Lore 2*	–	89.95
Mad TV 2*	–	85,–
Magic Carpet Inkl. Data	–	65,–
Magic Carpet 2	–	85,–
Magic the Gathering*	8995	89,95
Master of Antares*	–	95,–
Mechwarrior 2	–	85,–
Mechwarrior 2 Data	–	69,95
Micro Maschines 2	6995	75,–
Monopoly	–	79,95
Myst	–	75,–
Nascar Racing	79,95	89,95
Nascar Track Pack	39,95	49,95
NavyStrike*	99,95	99,95
NBA JAM	–	89,95
NBA Live 96*	–	89,95
Need for Speed	–	85,–
NHL Hockey 96	–	85,–
PanzerGeneral 2*	89,95	89,95
Pax Imperia 2*	–	89,95
Pinball World	–	69,95
Pitfall für WIN95	–	85,–
PolePosition*	–	89.95
Police Quest 5 – Swat	–	89,95
Psycho Pinball	69,95	75,–
RAN Soccer	–	79,95
RAN Trainer 2	–	79,95
Rebel Assault 2	–	75,–
Riddle of Master Lu, The	–	95,–
Shannara*	–	85,–
Siedler 2, Die*	–	89,95
Silent Hunter*	–	89.95
Sim Isle	89.95	85,–
Sim Sity 2000	69.95	95,–
SimTower	79.95	79,95
Sim Town	–	75,–
Simon the Sorcerer 1+2	–	95,–
Space Quest 6	–	85,–
Star Trek – TNG	–	99,95
Steel Panthers	–	75,–
Stonekeep	–	89.95
SU-27 Sukhoi	–	79,95
TimeGate*	–	89.95
TFX Eurofighter 2000	–	89,95
This means War*	–	95,–
Top Gun-Fire at Will*	–	95,–
Tower	–	99.95
Transport Tycoon Deluxe	–	99.95
Ultima Underworld 1+2	–	39,95
US Navy Fighters Gold	–	85,–
Vollgas	–	85,–
Warcraft 2	–	85,–
Warhammer*	–	79,95
Warlords 2 Deluxe	–	7995
Werwolf vs. Comanche	–	7995
Wetlands	–	65,–
Wing Commander 4*	–	99,95
WWF Wrestlemania	–	89,95
Z*	–	89.95

Dies ist nur ein kleiner Auszug, für weitere Spieletitel rufen Sie uns bitte an.
Wir führen auch MAC-Spiele, Lösungen, Joysticks und Soundkarten.
Versandkostenpauschale DM 10,– ; Ausland DM 25,–
Kreditkarten: Eurocard-Master / Visa / Amex
Versandpreise sind Ladenpreise.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
* bei Druckerscheinung noch nicht verfügbar.



Star Control 3

Unter Kontrolle

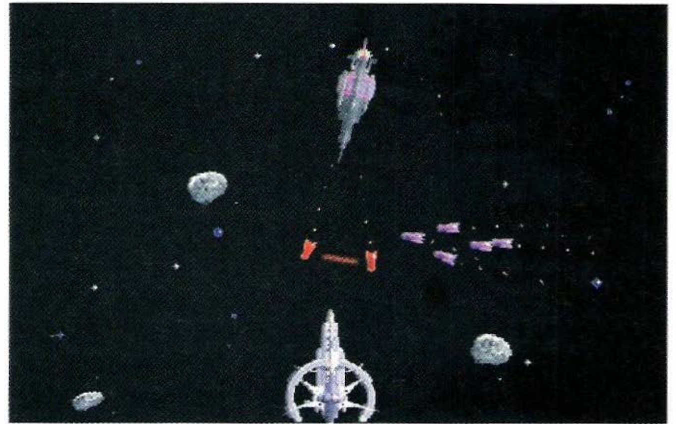
Eine völlig überarbeitete Engine, lupenreine Grafiken mit Videosequenzen und Netzwerkunterstützung sollen auch dem dritten Teil von Star Control zum Ruhm verhelfen! Die Adventure-Experten von Legend Entertainment werkeln momentan fieberhaft an der Fortsetzung des Klassikers!

Star Control war eines der Spiele, die zu Beginn des Jahrzehnts den Markt revolutionierten. Die erfolgreiche Mischung aus Action-, Strategie- und Rollenspiel, gepaart mit einem Zwei-Spieler-Modus, fand treue Fans in aller Welt, die sich natürlich mit Feuereifer auf den Nachfolger stürzten. In diesem Sequel (Star Control 2) flog der Spieler auf der Suche nach wertvollen Bodenschätzen von Planet zu Planet und versuchte, die von den imperialistischen Ur-Quans unterdrückten Rassen zur Revolution aufzuwiegeln. Danach wurde es still um Star Control, und Accolade kündigte keine weiteren Fortsetzungen mehr an. Fans in aller Welt setzten in den letzten Jahren die Fahnen auf Halbmast und warteten sehnsüchtig auf den dritten Teil. Die lange Wartezeit ist nun endlich vorbei, denn glücklicherweise fand sich jetzt Legend Entertainment bereit, die Serie wiederzubeleben.

Puppentheater

Star Control 3 beginnt dort, wo der zweite Teil endete. Die Ur-Quans sind besiegt und die Rebellen formten eine Allianz, die League of Sentient Races. Der Spieler muß neue Kolonien bauen und verwalten, die wiederum die Allianz mit neuen Schiffen und Technologien versorgen. Es stellt sich bald heraus, daß die Ur-Quan nicht die einzigen Imperialisten des Universums waren, und über einen Mangel an neuen, kriegerischen Rassen braucht man nicht zu klagen. Neben der Verteidigung der Allianz müssen der interplanetarische Handel gefördert und neue Welten erforscht werden. Interaktion mit neuen Rassen findet, wie in den beiden Vorgängern, über einen Bildschirm statt. Anstatt der groben Animationen werden diesmal mechanische Puppen verwendet - ein sehr effektives System, das unter dem Namen Animatronics bekannt ist. Das Combat-System wurde ebenfalls erheblich verbessert. Der Spieler kann zwischen drei verschiedenen Ansichten - Überkopf-, 3D- und Virtual Cockpit - wählen. Im Modus „Virtual Cockpit" bewegt sich das Schiff zwar in die gewählte Richtung, aber das Sichtfeld des Spielers ist automatisch auf feindliche Schiffe fixiert. Leider finden alle Kampfaktionen auf einer Ebene statt, was bedeutet, daß die Schiffe weder steigen noch sinken können. Multiplayer-Modi werden entweder über Modem oder lokales Netzwerk unterstützt; darüber hinaus können zwei Spieler über eine gemeinsame Tastatur spielen. Zeitgemäße SVGA-Grafiken und ein hinreißender Soundtrack steigern den Spielspaß, so daß die meisten wohl den Release - Mitte Februar soll es soweit sein - kaum noch erwarten können!

Markus Krichel ■



Am Spielprinzip von Star Control hat sich nur wenig geändert. Allerdings sorgt die saubere SVGA-Darstellung für wesentlich mehr Überblick.



Stimmungsvolle Zwischenanimationen sorgen diesmal auch optisch für eine passende und packende Atmosphäre - ein Novum für Star Control!



Mit Hilfe des Animatronics-Verfahrens wurden für Star Control 3...



...mechanische Puppen digitalisiert und in das Spiel eingebunden.



Zahlreiche Raumschiffe sorgen bei Star Control 3 für Abwechslung.

Ridge Racer

Eilig´s Blechle

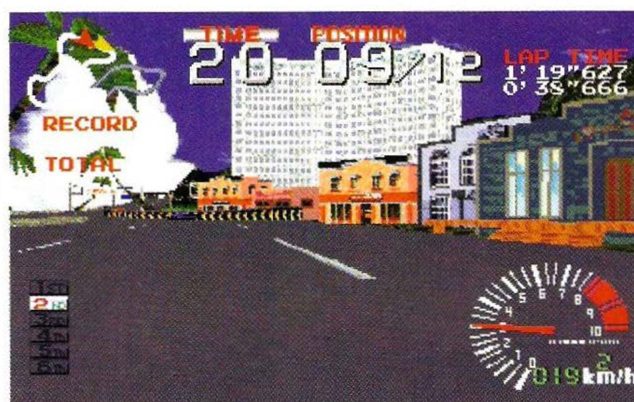
Destruction Derby und WipeOut waren erst der Anfang: Jetzt entweiht Sony Interactive DAS Verkaufsargument für die hauseigene PlayStation und bringt den Spielhallen-Kracher Ridge Racer als PC CD-ROM-Umsetzung. Ein Krieg an allen Fronten: Die Konsolen-Fassung wurde zwischenzeitlich vom Saturn-Highlight SEGA Rally deklassiert, während sich die PC-Fassung mit 80-Prozentern wie Bleifuß und The Need for Speed vergleichen lassen muß. Wir analysieren die erste Beta-Version!

Namco ist nicht einfach nur ein Hersteller von Spielautomaten, sondern neben SEGA der Marktführer im Coin Op-Bereich und zugleich einer der wichtigsten Publisher für Sonys 32 Bit-Kiste. Das Rennspiel dieses Labels avancierte sowohl in gutsortierten Spielhallen als auch auf der PlayStation zum absoluten Publikumsliebling. Die Gründe: Es ist unglaublich schnell, reizt mit pompöser Landschafts-Grafik, heißer Musik und einer ausgezeichneten Steuerung.

Der PC-Ridge Racer gleicht zumindest von der Aufmachung her der PS-X-Version wie ein Ei dem anderen. Das fängt bei den Menüs an und hört beim Audio-Soundtrack (Hausmarke: Turbo-Techno mit satten Gitarren-Riffs) noch lange nicht auf. Ebenfalls typisch: Eine einzige Rennstrecke muß reichen. Dafür ist der Parcours ganz schön lang und wird je nach Schwierigkeitsgrad etappenweise befahren. Zu sehen gibt's jedenfalls genügend. Unter anderem brettert man am Steuer eines der vier edlen Sportwägen (wahlweise Automatik- oder Schaltgetriebe) an der bekannten Strandpromenade mit Palmen und schicken Hotels entlang, heizt durch die Wolkenkratzer-Schluchten der City und schlängelt sich an einem Gebirgspaß mit schmalen Serpentinen entlang. Zu den Sehenswürdigkeiten gehören auch zwei spärlich ausgeleuchtete Tunnels und eine Hängebrücke. Die größte Her-







Night & Day: Wenn die Dunkelheit über die kleine Ridge Racer-Welt hereinbricht, gehen die Lichter in den Hochhäusern an.



Alles auf einen Blick: Streckenverlauf, Position, Rundenzeit und Geschwindigkeit.

ausforderung erwartet Sie, wenn Sie die erweiterte Strecke mit den niederträchtigen Schikanen im Baustellen-Bereich ausprobieren. Während man bei Daytona USA (dem Glaubensbekenntnis jedes gestandenen Saturn-Jüngers) so wunderbar durch die Kurven driften kann, ist Ridge Racer genauso wie Bleifuß ein Fall für die Freunde des roten Tacho-Bereiches. Die Herrschaften in ihren flachen Schüsseln rasen Ihnen allzugerne in die Aufbauten, dürfen aber im Gegenzug beim Überholen geschnitten und liebevoll an die Leitplanke gequetscht werden.

Vorbildlich

Was von Graffiti Software clever geklont wurde, bietet auch das Original - nämlich Hubschrauber, die aus unerfindlichen Gründen am Pistenrand herumknattern, und Flugzeuge, die elegant über die Skyline gleiten. An den Fassaden der Hochhäuser und auf den Hügeln erkennt man feine Texturen, die sich aus Gründen der Performance auch auf eine niedrigere Detailstufe herunterregeln lassen. Und wie sieht der SVGA-Modus aus? Den hat man sich vorsichtshalber gleich geschenkt. Das muß kein Nachteil sein: Wer Bleifuß jemals in der schnarchigen Hi-Res-Auflösung gespielt hat, die selbst einen Pentium 100 noch problemlos in die Knie zwingt, entscheidet sich sowieso für die spritzige VGA-Grafik. Bei Ridge Racer haben Sie die Wahl zwischen der Cockpit-Ansicht und einem Blickwinkel von schräg oben auf das Heck des Fahrzeugs - ebenfalls ein Charakteristikum der PlayStation-Version. Auch die Spielmodi entsprechen der Vorlage: Beim Time-Trial liefern Sie sich ein Duell mit einem pechschwarzen Sportwagen, der - oh Wunder - noch einmal einen gehörigen Zahn gegenüber den anderen Rivalen zulegt. Als kleine Belohnung für übermenschliche Rundenzeiten erscheinen zusätzliche Streckenabschnitte und neue Flitzer im Options-Menü. Integriert ist zudem der berühmte Cheat, mit dem die Distanz in entgegengesetzter Richtung und sogar spiegelverkehrt angegangen werden kann.

Ridge Racer wird laut Sony Interactive ab März 1996 ausgeliefert. Da in der Preview-Version nur noch das spektakuläre Intro, Zwischensequenzen und die Replay-Funktion fehlten, ist ein Test in der PC Games 3/96 mehr als wahrscheinlich. Der Release-Termin kommt nicht von ungefähr: Zum gleichen Zeitpunkt bringt Namco den Nachfolger Ridge Racer Revolution für die PlayStation auf den Markt...

Petra Maueröder ■



Den Kindern ein Vorbild: Da läuft doch jemand bei Rot über die Straße.





Selbst die Auswahl-Menüs für Schwierigkeitsgrade und Fahrzeuge hat Sony Interactive 1:1 von der PlayStation-Version übernommen.









Nach jedem Rennen wird eine Zusammenfassung aus verschiedenen Perspektiven gezeigt.

MultiMedia Soft

Computerspiele

Online - Cafe & Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren **MultiMedia** Soft Laden.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen **MultiMedia Soft** Laden mit *Spielebibliothek* und/oder *Online-Cafe*. Fordern Sie *schriftlich* das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str. 50

MultiMedia Soft finden Sie in:

04668 GRIMMA,
Gerichtswiesen PEP
Tel. 0341-5643264

06122 HALLE/NEUSTADT,
Lise Meitner Straße EKZ Tel. 0345-6902147

09111 CHEMNITZ,
Elisenstraße 7 Tel. 0371-441360

15890 EISENHÜTTENSTADT,
Fürstenbergerstraße 39 Tel. 03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER,
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888

35066 FRANKENBERG,
Bahnhofstr. 5 Tel. 06451-26056

36433 BAD SALZUNGEN,
Rheinblick-Center,
Albert-Schweitzer-Str. 32 Tel. 03695-871956

39112 MAGDEBURG,
Heidestraße 5 Tel. 0172-3903146

47167 DUISBURG,
Otto-Hahn-Straße 7 Tel. 0203-585777

47441 MOERS,
Neuer Wall2-4 Tel. 02841-21704

48151 MÜNSTER,
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

52349 DÜREN,
Josef Schregel Straße 50 [ZENTRALE]
BATTLETECH ZENTRUM
GAMES WORKSHOP Tel. 02421-28100

54290 TRIER,
Pferdemarkt 7 Tel. 0651-9940656

56564 NEUWIED,
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM,
Zerrennerstr. 11 Tel. 07231-17275

96052 BAMBERG,
Untere Königsstraße 10
GAMES WORKSHOP Tel. 0951-202210

99084 ERFURT,
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-562156

BÜRO und ZENTRALEINKAUF
52349 DÜREN,
Josef Schregelstraße 50 Tel. 02421-28100
Fax 281020

MultiMedia Soft *BÜRO*
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020

Zork: Nemesis

Comeback `96

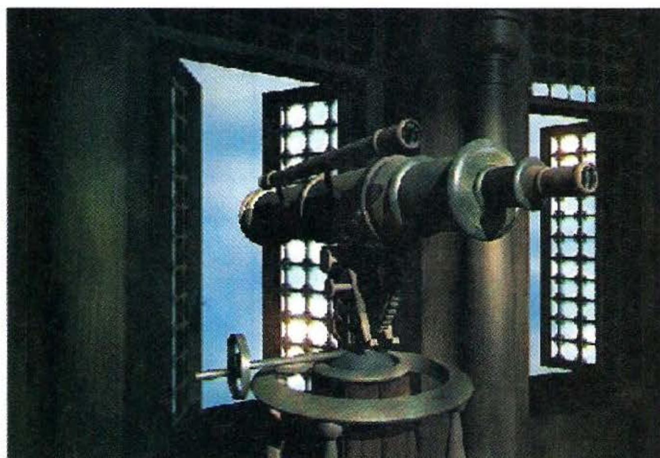
Die mittlerweile legendäre Zork-Serie begann 1979 mit den fast schon romanähnlichen Textabenteuern von Infocom. Knapp 17 Jahre und einige Grafikroutinen später will Activision nun mit Zork: Nemesis die skurrile Abenteuerreihe fortsetzen.



Ein für Zork: Nemesis typisches Rätsel: mit Hilfe der Sonnenuhr muß ein versteckter Geheimgang freigelegt werden, um im Spiel weiterzukommen. Einige Puzzles sind für Einsteiger schon starker Tobak!



An opulenten Grafiken und Animationen wurde wahrlich nicht gespart. Fast jeder Bildschirm ist bei Zork: Nemesis ein kleines Kunstwerk und macht Lust auf mehr! Den Grafikern muß man wirklich ein großes Lob aussprechen!



Gegenstände stehen nicht nur zur optischen Ausgestaltung in den verschiedenen Räumen: sie können auch angeklickt und benutzt werden!

Um jeglicher Verwirrung vorzubeugen: Zork Nemesis ist nicht, wie vielfach angenommen, der zweite Teil von Return to Zork. Der wurde nämlich wegen „künstlerischer Differenzen" auf unbestimmte Zeit verschoben und wird wohl irgendwann unter dem Titel Floydd's Revenge erscheinen. Bei Zork: Nemesis handelt es sich um ein Fantasy-Adventure, das sich in einem anderen Teil des Zork-Universums abspielt. Der namenlose Held beginnt seine Exkursionen in den Forbidden Lands, einer Wüstenlandschaft, die von dem gefährlichen Überwesen Nemesis kontrolliert wird. Hier trifft er auf die Geister der vier Alchemisten, die Nemesis zum Opfer fielen. Um das Geheimnis der Forbidden Lands zu ergründen, müssen die Heimatwelten der Alchemisten, Nervenheilanstalten, Vulkane, Sternwarten und Schlösser erforscht werden. Um die dort gestellten Aufgaben und Rätsel zu lösen, muß der Spieler sich zunächst mit den Prinzipien der Alchemie vertraut machen. Dieses Szenario eignet sich natürlich ausgezeichnet für komplexes Rätseldesign und die Konstruktion komplizierter Maschinerien. All dies geschieht unter erheblichem Zeitdruck, da der ektoplasmische Bösewicht einem ständig im Nacken sitzt und seine „Interessen" vehement vertritt. Sie müssen also nicht nur ein Gespür für Puzzles und Rätsel entwickeln, sondern auch blitzschnell Entscheidungen treffen.

Hallucinations and Flashbacks

Activision verspricht für Zork: Nemesis eine umfangreiche, detaillierte Spielumgebung, in der die Rätsel und Zusammenhänge zork-mäßige Anforderungen an den Spieler stellen. Das bedeutet: Komplexität, viel Querdenken und eine satte Portion skurrilen Humors. Das Spiel wird auf mindestens drei CDs erscheinen, wobei allerdings mehr Wert auf die Darstellung der Spielumgebung als auf digitale Videounterbrechungen gelegt wurde. Videos beschränken sich auf Halluzinationen und Flashbacks, die einen direkten Hinweis auf die Lösung der aktuellen Rätsel bieten.
Kenner des Zork-Universums haben einen leichten Heimvorteil, allerdings ist dies keine Voraussetzung. Nemesis eignet sich ebensogut als Einstiegsprodukt in die bizarre Welt von Zork. Als Erscheinungstermin wird das erste Quartal dieses Jahres genannt.

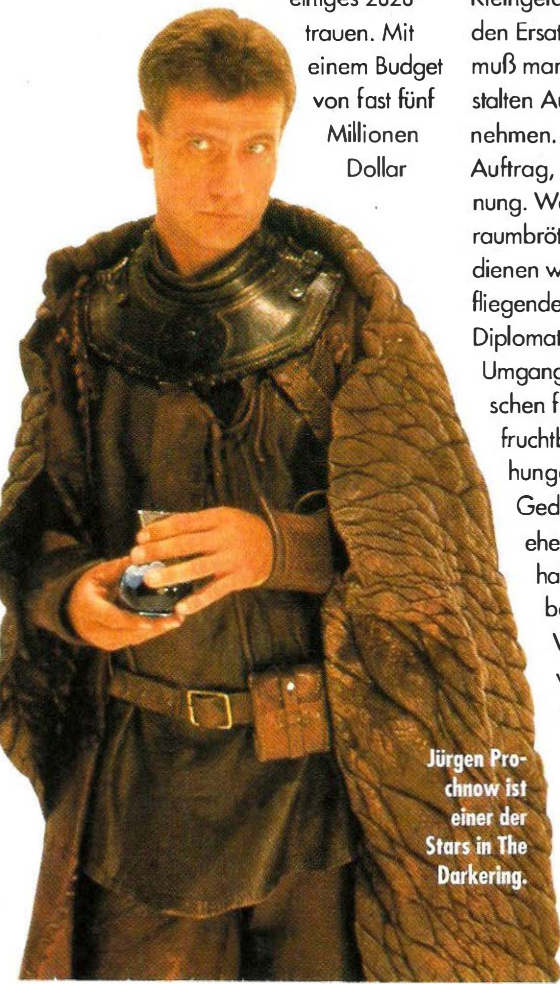
Markus Krichel ■

The Darkening

Starbesetzung

Wenn bei Origin Systems ein Designer namens Roberts ein Weltraumspiel entwickelt, kann es sich doch eigentlich nur um Wing Commander handeln, oder? Weit gefehlt!

Der kreative Kopf hinter The Darkening, der neuen Saga von Origin und Electronic Arts, ist Erin Roberts, der jüngere Bruder von Chris „Wing Commander" Roberts. Bestätigt sich hiermit die These, daß man in dieser Branche nur noch mit „Vitamin B" vorwärtskommt? Wohl kaum! Erin arbeitet bereits seit über fünf Jahren für Origin und verdiente sich seine Sporen an sämtlichen Wing Commander-Projekten, Strike Commander und Privateer. Allerdings scheint man ihm einiges zuzutrauen. Mit einem Budget von fast fünf Millionen Dollar und Schauspielern wie Christopher Walken, John Hurt und Jürgen Prochnow ist The Darkening alles andere als ein Einstiegsprojekt für einen Newcomer. Nach zehn Jahren Schlaf im tiefgefrorenen Zustand erwacht unser Held mit totalem Gedächtnisschwund auf dem Planeten Cryos. Zur interplanetaren Fortbewegung steht ein sportanisch ausgerüstetes Raumschiff zur Verfügung, das zwar flugtüchtig ist, aber unbedingt ein gründliches Tuning benötigt. Um sich das nötige Kleingeld für die entsprechenden Ersatzteile zu beschaffen, muß man von zwielichtigen Gestalten Aufträge aller Art annehmen. Je gefährlicher der Auftrag, desto höher die Entlohnung. Wer sich seine Weltraumbrötchen lieber ehrlich verdienen will, kann sich auch als fliegender Händler verdingen. Diplomatisches Geschick im Umgang mit den Außerirdischen führt zu langen und fruchtbaren Handelsbeziehungen. Die Sache mit dem Gedächtnisschwund scheint eher praktische Gründe zu haben. Charaktere, wie beispielsweise Blair in Wing Commander 3, werden bereits komplett mit Persönlichkeit, Vergangenheit und Problemen geliefert. Manchen Spielern fällt es schwer, sich mit bereits definierten Charakteren zu identifizieren; es beeinträchtigt die Illusion. Ein „unbeschriebenes Blatt" wie der Charakter in The Darkening hingegen kann nach eigenen Vorstellungen geformt werden.



Jürgen Prochnow ist einer der Stars in The Darkering.



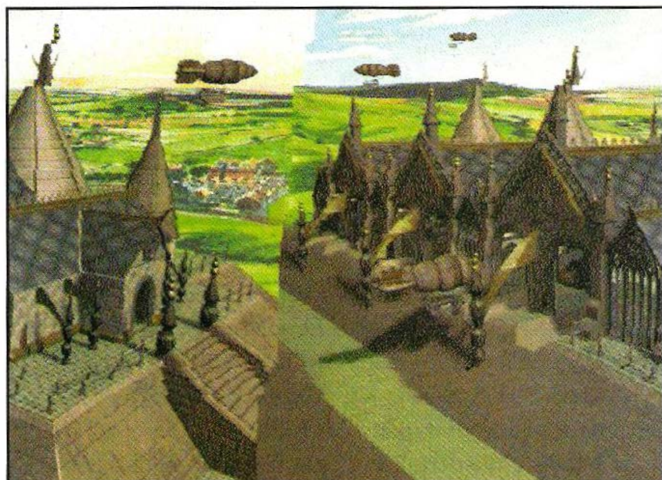
Wie schon bei Wing Commander 4, so wurde auch bei The Darkening mit echten Set-Bauten gearbeitet. Die Filmszenen wirken daher sehr realistisch.



Wer schon einmal Privateer oder Wing Commander gespielt hat, wird sofort wissen, daß es sich hier um das Deck eines Raumhafens handelt.

Neverending Story

The Darkening ist hat ein offenes Ende, d. h. es hat kein klar gestecktes Ziel außer der Erforschung des Spieluniversums, dem Ausbauen des Raumschiffs und den Handelsbeziehungen. Insofern gleicht es Privateer oder Elite wesentlich mehr als Wing Commander. Während des Spiels trifft man zwar auf Personen, die Hinweise auf die eigene Identität geben können. Es bleibt allerdings dem Spieler überlassen, ob er diesen Hinweisen folgen will. Und selbst wenn die Antwort gefunden wird, ist das Spiel nicht vorbei. Spoce Combat ist natürlich ein wesentlicher Faktor, wobei sich zu Beginn des Spiels die altbewährte „Nichts-wie weg-Taktik" empfiehlt. Erst wenn man seine Waffen- und Verteidigungssysteme verbessert oder seine alte Mühle gegen ein besseres Schiff



Daß Erin Roberts für charakterlich abwechslungsreiche Planeten gesorgt hat, bemerkt man schon an der grafischen Darstellung.

(25 verschiedene Transporter und Jäger stehen zur Verfügung) eingetauscht hat, sind die Karten etwas gerechter verteilt. Erin Roberts legte bei der Entwicklung des Spiels sein Augenmerk auf das Interface. „Wenn ein Spieler sich erst stundenlang mit einem Interface beschäftigen muß, bevor er endlich abheben kann, geht das Interesse schnell verloren", meint der 24jährige Entwickler. „Unser Interface ist so intuitiv und übersichtlich, daß selbst Neueinsteiger keine Probleme haben werden." Roberts ist allerdings geschickt genug, das Wort „Massenmarkt" zu vermeiden, obwohl vieles darauf hinweist, daß The Darkening nicht unbedingt für den Hardcore-Gamer entwickelt wurde.



Zahlreiche Zwischensequenzen untermalen bestimmte Ereignisse (Landung, Start, Sieg...).

So ist beispielsweise die Cast ein Sammelsurium amerikanischer und europäischer Schauspieler, die auf beiden Kontinenten großes Interesse wecken sollte. John Hurt (Alien, The Elephant Man), David McCallum (Solo für UNCLE), Brian Blessed (Robin Hood, I: Claudius), David Warner (Time Bandits), Amanda Pays (Max Headroom) und Jürgen Prochnow (Das Boot) sind Namen, die man eher in einem Programmkino als einem Computerspiel erwarten würde. Ein britischer Schauspieler - Clive Owen - repräsentiert den Spieler. The Darkening ist zwar nicht das erste Spiel seiner Art; es ist allerdings die erste Weltraum-Handelssimulation, die von digitalen Videoszenen so reichlich Gebrauch macht. Gemessen an der Anzahl der Planeten und Sternensysteme mußte sich Roberts einiges einfallen lassen, um den unterschiedlichen Umgebungen das notwendige fremdartige und außerplanetarische Styling zu geben. Jeder Planet hat eine andere Architektur, wechselnde Landschaftsstrukturen, neue Rassen sowie unterschiedliche Auffassungen von Moral und Theologie. All diese Aspekte müssen bei geschäftlichen Verhandlungen berücksichtigt werden. Bei all diesen Novitäten bleibt jedoch ein unumstößlicher Punkt: das Spiel ist von Origin - und das Erscheinungsdatum daher ungewiß! Der offizielle Release ist allerdings Ende Februar?!

Markus Krichel ■





Vor dem Dreh wurden für die Schauspieler Set-Skizzen entworfen und danach modellierte man diverse Skulpturen für das Bühnenbild.

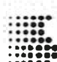
SONY







15sXtraterrestrisch...



Sony Computer • Peripherals • Components Europe
A Division of Sony Deutschland GmbH
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln

WarCraft 2: Tides of Darkness

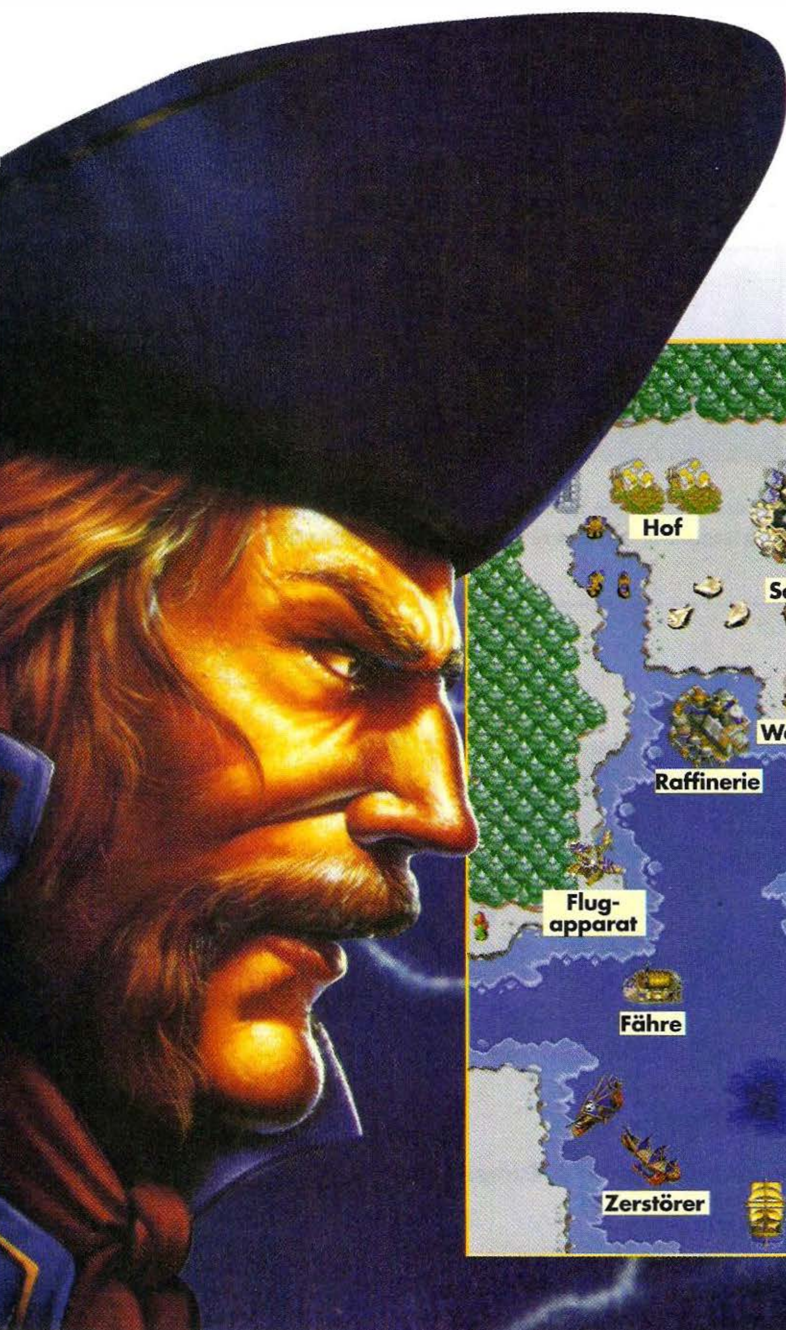
Schlachtfest

Weil wir unsere Leser ernst nehmen, wird bei uns ein Spiel wie WarCraft 2 nicht im Hopplahopp-Verfahren kurz vor Redaktionsschluß anhand einer halbgaren Beta-Version getestet. Im Zweifelsfall warten wir lieber die offizielle deutsche Fassung ab und nehmen uns für den Review so viel Zeit, wie es die Fortsetzung eines der populärsten Echtzeit-Strategiespiele verdient.

Und es stand geschrieben im WarCraft-Test in der PC Games, Ausgabe 2/95: „Wenn man der mysteriösen Schlußsequenz Glauben schenken darf, gibt es ein baldiges Wiedersehen in WarCraft 2." Der befürchtete Super-GAU ist eingetreten: Sechs Jahre nach der Vertreibung durch die Orcs wird die Bevölkerung von Azeroth erneut von der grünhäutigen Brut terrorisiert, die zwischenzeitlich gewaltig aufgerüstet hat. In ihrer Not gehen die Menschen mit Zwergen und Elfen ein Bündnis ein und verteidigen sich mit dem letzten Schrei in Sachen Militärtechnik. Der Luftraum wird seit neuestem von Drachen, Zeppelinen, Greifenreitern und Flugapparaten beherrscht, während die „Marine" auf Zerstörer, Fähren, Schlachtschiffe und U-Boote zurückgreifen kann. Außerdem beherrschen die Magier und Gelehrten jedes Volkes neue, mächtige Zaubersprüche. Der Fantasy-Krieg kann beginnen - herzlich willkommen bei WarCraft 2!

Hoffentlich Allianz-gesichert

Echtzeit-Strategiespiele sind ein Synonym für Streß. WarCraft 2 macht da keine Ausnahme - vor allem wegen der





Die Allianz von Lordaeron

stark gestiegenen Zahl der Einheiten, die einen anfangs fast erschlägt. Jede Streitkraft hat Zugriff auf jeweils neun verschiedene Land-, zwei Luft- und fünf Flotten-Einheiten, zehn Zaubersprüche (Feuerball, Unsichtbarkeit, Kampfrausch, Verwesung usw.) und etwa zwei Dutzend an Gebäuden. Dabei bedingt die Montage bzw. Ausbildung einer Einheit die andere: Wenn Sie aus Ihren Rittern Paladine machen möchten, sollte z. B. eine Kirche im Dorf stehen. Für alle Aktionen sind Gold und Holz in schier ungeheuren Mengen erforderlich; deshalb werden Arbeiter losgeschickt, um in Minen das edle Metall abzubauen und die Wälder zu lichten. Öltanker errichten Bohrtürme im Meer und schaffen die Voraussetzung für den Betrieb von Schlachtschiffen und Zerstörern.

Alles hört auf mein Kommando

Im Unterschied zu C&C ist die rechte Maustaste für den Automatik-Modus zuständig. Wenn Sie mit markierten Arbeitern einen Wald anklicken, mutieren diese ohne weiteres Zutun zu lustigen Holzhacker-Buam. Diese Funktion ist ein wichtiger Fortschritt gegenüber dem Vorgänger; einige Spezial-Aufgaben wie die Patrouille zwischen Punkt A und B oder diverse Updates für Kanonen und Panzerung müssen aber immer noch aus der Iconleiste am linken Bildschirmrand ausgewählt werden. Dort erfahren Sie auch den Zustand jeder Einheit (Gesundheit, Ausbildungsstufe, Sichtweite usw.). Durch das Aufziehen eines Rahmens oder einzeln per Shift-Taste können Sie bis zu neun Einheiten gleichzeitig markieren. Beeindruckend ist in diesem Zusam-

Die Iconleiste

Menü (F10)

Übersichtskarte
Rote Punkte = Truppen und Gebäude der Orcs
Hellgrüne Punkte = Truppen und Gebäude der Allianz
Graue Punkte = NPCs (z. B. Schafe, Wildschweine)

Arbeiter – **Bezeichnung**
Stufe 1 – **Entwicklungsstand**
14/30 – **Gesundheit**

Panzerung: 0
Kampfkraft: 1-5
Reichweite: 1
Sichtweite: 4
Tempo: 10
– **Eigenschaften**

Bewegen
Stop
Angriff
Reparieren
Abbauen
Einfaches Gebäude bauen
Komplexes Gebäute bauen





menhang die Gegner-Intelligenz: Ein einzelner Axtwerfer wird immer die Flucht antreten, wenn ihm drei unversehrte Paladine entgegengaloppieren; bei zwei angeschlagenen Bogenschützen hält sich seine Panik dagegen verständlicherweise in Grenzen.






Je nach Gebäude-Typ dauert es seine Zeit, bis ein Arbeiter die Konstruktion fertiggestellt hat (links).



Surprise Surprise: Die unerwartete Entdeckung eines Orc-Stützpunktes hat einigen Leuten unseres Spähtrupps das Leben gekostet. Man beachte das naturgetreue Flackern des brennenden Wachturms (unten)!

Das Abwechslungs-Reich

Die zweimal 14 Missionen mit tutorial-artig ansteigendem Schwierigkeitsgrad, unterschiedlichen Kartengrößen, mehreren Gegnern und Alliierten sowie wechselnden Aufgabenstellungen (Befreiung von Geiseln, Eskorte eines Fantasy-Promis) werden mit einer originellen Rahmenhandlung und einigen VGA-Zwischensequenzen verbunden. Im Spiel selbst genießt der WarCraft 2-Spieler fragile SVGA-Grafik und -Animationen mit enorm vielen putzigen Details, wobei die Figuren und Häuschen teilweise gerendert und zum Teil gemalt wurden. Weil Bilder mehr als tausend Worte sagen, haben wir für Sie auf den beiden Mega-Screenshots die wichtigsten Units zusammengestellt.

Der Menüpunkt „Multiplayer-Spiel" ermöglicht Modem-/Nullmodem- sowie Netzwerk-Schlachten für bis zu acht Spieler, wobei Sie fairerweise nur eine WarCraft 2-CD-ROM für jeweils drei Teilnehmer benötigen. Natürlich können Sie Bündnisse eingehen und sich gegenseitig Messages schicken. Nach anfäng-





Das Intro ist nur eine von vielen Vollbild-VGA-Sequenzen: Mit Bestürzung reagieren die Menschen auf die massenhaft anrückenden Schlachtschiffe der Orcs.

Der Szenario-Editor



Worauf C&C-Spieler bis zum heutigen Tag vergeblich warten, gehört bei WarCraft 2 zur Grundausstattung: Ein komfortabler Editor für Windows 3.1 und Win 95 dient zum Kreieren eigener Ein- und Mehrspieler-Karten und Verändern bestehender Maps. Die Bedienung ist kinderleicht: In den Menüs legen Sie die Startbedingungen fest und „pflanzen" per Mausklick ganze Wälder. Sämtliche Figuren und Bauwerke dürfen in beliebiger Anzahl auf der Karte verteilt werden. Auch die Fähigkeiten der Units lassen sich auf einfachste Weise verändern: Auf Wunsch machen Sie Bauern fast unverwundbar oder reduzieren die Bauzeit für Drachen.

Zwei kleine Mankos hat der Editor: Zum einen kann der Karten-Ausschnitt nur mit den Scrollbalken verschoben werden, zum anderen ist es nicht möglich, bereits abgesetzte Gebäude einfach zu verrücken. Statt dessen muß man eine Einheit löschen und neu positionieren.

Nach den Erfahrungen mit anderen Programmen ist zu erwarten, daß binnen weniger Wochen Hunderte von kostenlosen Karten in den Mailboxen und Foren der Online-Anbieter angeboten werden.

Statement



Besser geht's nicht: WarCraft 2 hat all das, was wir uns eigentlich von Command & Conquer erhofft hatten. In den Disziplinen Grafik, Animationen und Level-Design ist die liebevoll übersetzte und synchronisierte deutsche Version faktisch stärker, in Sachen Sound-FX, Sprachausgabe und Steuerung mindestens ebenbürtig, bei der schmissigen Audio-Musik hingegen leicht unterlegen. Den Schwierigkeitsgrad der Solo-Missionen halte ich für genau richtig - nicht ganz so frustig wie bei C&C und trotzdem herausfordernd. Außerdem wird der Nachschub an Szenarien dank des Editors nicht so schnell abreißen. Die Unterschiede zu C&C sind derart extrem, daß selbst eingeschworene NOD- und GDI-Anhänger ihren Spaß haben werden: Wenn Sie mittlerweile nachts von Commando-Bots und Tiberium-Feldern träumen, tut Ihnen die Beschäftigung mit Grunzern und Randalier-Kobolden bestimmt gut. Für mich das kompletteste und schönste Echtzeit-Strategiespiel!

licher Begeisterung über die Mehrspieler-Features hat sich aber schnell herauskristallisiert, daß WarCraft 2 für eine zünftige Echtzeit-Partie fast schon zu kompliziert ist. Auch in den beiden Kampagnen ist man spätestens mit dem Einsatz der teuren Magier und ihrer Zaubersprüche völlig überfordert. Bevor man seinem Zaubermeister überhaupt eine Order erteilen kann, hacken meist schon drei Todesritter auf den geplagten Mann ein.

Petra Maueröder ■









Daß die Leichen erst nach und nach verwesen, ist nicht nur ein grafisches Bonbon, sondern hat auch seinen Sinn: Die Orcs können mittels des Zauberspruchs „Tote erstehen lassen" ihre abgemurksten Kollegen wiederbeleben.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 134 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95

MULTIPLAYER
Modem / Nullmodem, 8 Spieler via Netzwerk

RANKING

Strategiespiel

Grafik	93%
Sound	85%
Handling	90%
Spielspaß	90%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blizzard
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

dynamic soft

CD-ROM

5th Musketeer	**DV**	**79,95**
11 th Hour	**DA**	**89,95**
Action Soccer	DV	69,95
AH-64 Longbow	DV	*85,95
Albion	DV	*85,95
Aliens	**DV**	**75,95**
Archibald Applebrook	DV	75,95
Ascendancy	DV	81,95
Bottle Isle 3	DV	85,95
Bermuda Syndrome	**DA**	**85,95**
Biing!	DV	69,95
Bleifuß (Screamer)	DA	59,95
Bundesliga M. Hattrick	DV	75,95
Bureau 13	DV	24,95
Buried in Time	**DV**	**79,95**
Caesar 2	DV	79,95
Capitalism	DA	79,95
Caribbean Disaster	**DV**	**84,95**
Championship Manoger 2	DV	89,95
Chewy-Flucht von F5	DV	75,95
Command & Conquer	**DV**	**90,95**
Command & Conquer	EV	90,95
Com. Aoes of the Deep	DV	85,95
Crusoder-No Remorse	DV	89,95
Cyberia2	DV	*89,95
Cyberspeed	**DV**	**71,95**
Down Patrol	DA	39,95

Z
DA 69,95*

Deep Sea (X-Com & Subwar)	DV	59,95
Der Clou & Profidisk	DV	34,95
Der Druidenzirkel	DV	71,95
Destruction Derby	**DA**	**89,95**
Die Siedler	DV	39,95
Die Siedler 2	DV	*85,95
Dime City	DV	79,95
Earthewörn Jim (Win95)	**DV**	**i. Vorb.**
EF 2000 (TFX)	**DV**	**89,95**
Entorfun	**DA**	**63,95**
Extreme Pinnball	DA	i. Vorb.
Fade ta Block	DV	85,95
FIFA Saccer 96	**DV**	**78,95**
Fighter Duell	**DA**	**75,95**
Formula One Grand Prix	DA	39,95
Formula One Grand P. 2	DV	*94,95
Frankenstein (Win 95)	DV	*90,95
Gabriel Knight 2	DV	i. Vorb.
Grande Prix Manager	**DV**	**84,95**
Hard Ball 4	DA	79,95
Hattrick	DV	78,95
Heart of Darkness	DV	*89,95
Hell	DV	29,95
Hexen	**DA**	**85,95**
High Octone	DV	83,95
Hugo 3	DV	75,95

Warcraft 2
DV 79,95

Indy Car Racing	DA	29,95
Indy Car Racing 2	DV	78,95
Jagged Alliance	DV	89,95
Lands of Lore	DV	39,95
Lands of Lore 2	DV	i. Vorb.
Legend of Kyrondia 3	DV	78,95
Lemmings 3	DA	89,95
Little Big Adventure	DV	89,95
Lost Eden	DV	79,95
Made in Germany	DV	67,95
Magic Carpet PLUS	DV	85,95

Magic Carpet 2	DV	85,95
Mechwarrior 2	DV	85,95
Metal Marines	EV	*69,95
Monopoly	**DV**	**75,95**
Mortal Coil	DA	69,95
MYST	DV	75,95
Nascar (Win 95)	DV	i. Vorb.
Navy Strike	DV	*94,95
NBA Lve 96	DA	i. Vorb.
Need for Speed	DV	85,95
Network$	DV	85,95
NHL Hockey Classic	DA	39,95
NHL Hockey 96	**DV**	**78,95**
Panzer General 2	**DV**	***75,95**
Perfect Pinball	DA	45,95
Phantasmagoria	DV	*90,95
Pinball Wizzard 2000	**DA**	***69,95**
Pinball World	DA	69,95
Pitfall-the Mayan Adv.	EV	79,95
Pole Position	DV	89,95
Police Quest SWAT	DV	i. Vorb.
Pro Pinball-The Web	DV	59,95
Psycho Pinball	DV	71,95
ran Soccer	DV	79,95
ran Trainer 2	**DV**	**72,95**
Raven Project	**DV**	**59,95**
Rayman	DA	i.Vorb.
Rebell Assault 2	**DA**	**71,95**
Rebell Assault 2	DV	*83,95
Riddle of Master Lau	DV	*89,95
Road Warrior	DA	63,95
Sensible World of Soccer	DV	79,95
Shannara	**DV**	***78,95**
Shivers	DA	79,95
Shockwave (Win 95)	DV	*79,95
Shockwave Assault (Win 95)	**DV**	***79,95**
Sid Meier Classics	DV	85,95
Silent Steel	DV	105,95
Simon the Sorcercer 1&2	**DV**	**90,95**
Space Marines	DV	79,95
Star Trek-Final Unity	DV	95,95
Steel Panthers	DV	*71,95

Wing Commander 4
DV 94,95*

Stonekeep	DV	90,95
SU-27 Sukhol	**DA**	***75,95**
Syndicate Plus	DV	39,95
System Shock	DV	39,95
T-MEK	**DA**	***79,95**
Talisman	DV	75,95
The Dig	DA	71,95
The Hive (Win95)	**DA**	**65,95**
This means War (Win95)	**DV**	***85,95**
The Fighter	DA	67,95
TILT !	**DA**	**59,95**
Time Gate: Knight's Chase	DV	84,95
Top Gun-Fire at Will	**DV**	***94,95**
Torin's Passage	DV	84,95
Transport Tycoon deluxe	DV	84,95
US Navy Fighters Gold	DV	85,95
Virtual Karts	**DV**	**89,95**
Vollgas !	DV	89,95
Westwood Compilation	**DV**	**79,95**
Wetlands	DA	69,95
Wing Commander 3	DV	78,95
Witchaven	DA	69,95
Worms	**DV**	**69,95**
WWF Wrestlemania	**DA**	**84,95**
SideWinder & Fury 3 Joyst. & Spiel		119,95
Wingman Extreme	Joystick	99,95

Versandkosten: Nachnahme 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkartengebühr) • Vorkasse 6,95 DM
Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSVERPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

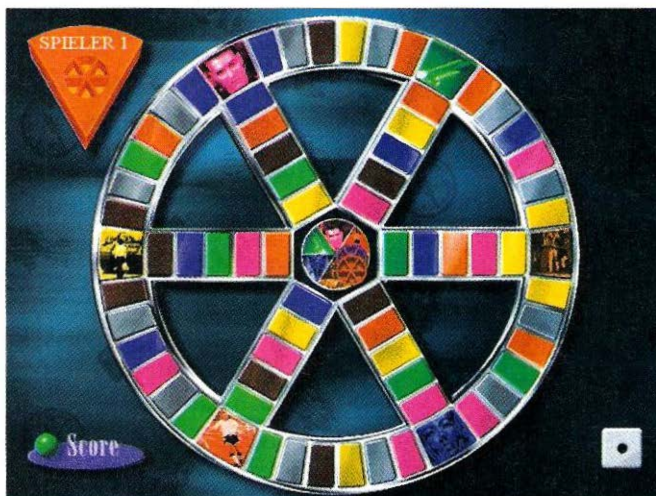
Versandanschrift: dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen
Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88
Ladenlokal: Kreuzensteinstr. 12 • 78224 Singen/Htwl.

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 25,-DM
Inh. Winter • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten – Ladenpreise können variieren

Zeitgleich mit dem Klassiker Monopoly wird jetzt von Virgin auch Trivial Pursuit als Multimedia-Version veröffentlicht. Neben einigen anderen Features gelten als auffälligste Neuerung die Unmengen von Videoclips, die die bekannten Wissensfragen zusätzlich illustrieren.

Trivial Pursuit

Streitfragen



Auf Spielbrett und Würfel wird trotz Multimedia nicht verzichtet - sonst würde der Reiz des Originals hinter den tausend Videoclips verblassen.

Über tausend Fragen aus dem beliebtesten Quizspiel der Welt haben auf einer CD-ROM Platz gefunden. Neben der klassischen Spielvariante, bei der bis zu sechs Mitspieler ihr Allgemeinwissen auf die Probe stellen können, wurde auch eine völlig neue Spielart mit eingebunden: Im Schnellspiel-Modus gilt es, ganz ohne Spielbrett und Würfel Fragen zu beantworten. Im Gegensatz zur CD-ROM-Version von Monopoly ersetzt Trivial Pursuit nicht die menschlichen Mitspieler - was jedem, der das Spielprinzip kennt, auch einleuchten dürfte. Ziel des Spiels ist es, seine Kenntnisse aus sechs verschiedenen Wissensgebieten unter Beweis zu stellen. Ein Würfel bestimmt, aus welcher Kategorie (Geschichte, Sport, Kunst usw.) die nächste Frage gestellt wird. Für jede einzelne Frage wurde aus Filmarchiven ein mehr oder weniger passender Videoclip herausgesucht. Auf Mausklick läßt sich dieser auch abbrechen.

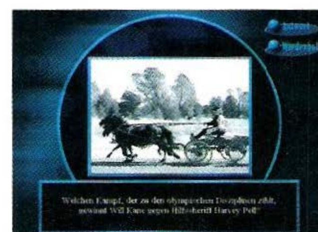
Richtig oder falsch?

Die Quizfragen selbst werden dem Spieler als geschriebener Text präsentiert. Genau wie in der Brettspiel-Version muß die Antwort laut in die Runde der Mitspieler gesprochen werden. Ein weiterer Mausklick bewirkt, daß die richtige Antwort vom Programm ausgegeben wird. Da der Spieler selbst bestimmen darf, ob seine Antwort richtig war oder nicht, bleibt die Frage: "Kann man das gelten lassen?" auch hier an der Tagesordnung. Gegenüber dem Brettspiel stechen vor allem die Statistikfunktion und die Möglichkeit, laufende Partien abzuspeichern, hervor. Außerdem entfällt - Segen der Technik - nach einer Trivial Pursuit-Partie das Wegräumen des Spielsets.

Thomas Borovskis ■

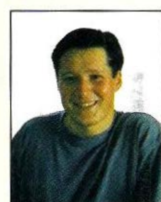


Welches Automodell war wohl das meistgefahrene in der DDR?



Bei 1.000 Fragen ist es nicht leicht, immer einen passenden Film zu finden.

Statement



Das Zusammensitzen im Freundeskreis wird mit der Multimedia-Version von Trivial Pursuit lediglich vom Wohnzimmer an den Computerschreibtisch verlagert. Die über tausend Video-Filmchen sind schön anzusehen und auch sehr informativ, steigern den Spielspaß aber bei weitem nicht so, wie es beispielsweise ein zusätzlicher Netzwerkmodus getan hätte.



Schön anzusehen, aber auch hochaktuell: die Multimedia-CD-ROM-Version von Trivial Pursuit enthält bereits die neuen Fragen aus dem Jahr 1995.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 9 MB	General Midi
CD 500 MB	Audio

REQUIRED
486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486/DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Quizspiel

Grafik	65%
Sound	75%
Handling	68%
Spielspaß	63%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	gut

Fighter Duel

Schlichte Schlacht

Noch eine SVGA-Flugsimulation? Schon wieder innovatives Gameplay, ultimative Grafiken und reale Luftschlachten? Als ob uns in den letzten Monaten nicht schon genügend unnütze Flugsimulationen aufgetischt worden wären, beschert uns Philips eine weitere Dogfightsimulation, die zum größten Teil auf Spielspaß verzichtet.



Meistens werden dem Spieler nur solch langweilige Aussichten geboten. Auch wenig entfernte Objekte sind nur mit Mühe zu erkennen.

Der Zweite Weltkrieg mußte schon recht häufig als Schauplatz für Flugsimulationen herhalten, nicht zuletzt wegen der für Programmierer angenehmen Tatsache, daß die damaligen Flugzeuge sehr langsam waren. Um die SVGA-Grafik in einer akzeptablen Geschwindigkeit darstellen zu können, plazierte auch Philips seine Flugsimulation in diese Ära, verzichtete fast völlig auf Landschaft und kann so eine Dogfightsimulation präsentieren, die auch auf heute käuflich zu erwerbenden Computern flüssig läuft. Allerdings verzichtete der Hersteller damit auf einen großen Teil des möglichen Spielvergnügens: das gelangweilte Auge ist ständig auf der Suche nach den meist nur fünf Pixel großen Feindflugzeugen. Die wenigen Inseln und Schiffe im Meer lockern genausowenig auf wie die unterschiedlichen Flugzeugtypen (immerhin 13 Stück), die man steuern kann.



Die Flugzeuge sind an sich sehr hübsch - nur im Spiel sieht man sie nicht.



Nur selten unterbricht eine winzige Insel die ruhige Meeresoberfläche.

Nur Action zählt

Auf eine Hintergrundgeschichte wurde ebenso verzichtet wie auf ein allzu realistisches Flugmodell, alle Flugzeugtypen fliegen sich sehr langsam und behäbig - die computergesteuerten Gegner allerdings sind wendig und schnell. In der Nähe von komplexen Gegenständen wiegt dieser Nachteil gleich doppelt: nähert man sich dem Flugzeugträger oder einer Insel, geht die Bildrate schnell in die Knie - die zugrundeliegende Grafikengine scheint nur für nahezu detaillose Bilder optimiert worden zu sein. Während das eigene Flugzeug also fast gänzlich unsteuerbar ist, können sich die Gegner unbehelligt in eine optimale Schußposition bringen. Obwohl Typ und Anzahl der Gegner frei wählbar und sogar acht unterschiedliche Einsätze verfügbar sind, wiederholt sich das Spiel ständig. Dogfights über dem Meer sind eben Dogfights über dem Meer. Einziger Lichtblick ist das Multiplayer-Spiel: via Modem oder Nullmodem können zwei Spieler gegeneinander antreten. Die Verbindung ist einfach aufzubauen und macht einen sehr stabilen Eindruck. Zwar werden auch hier Grafik und Sound nicht besser, die Motivation baut jedoch längst nicht so schnell ab wie im Einzelspiel. Immerhin bleibt festzuhalten, daß Philips mit Fighter Duel auf dem richtigen Weg zu sein scheint - weiter so. **Harald Wagner** ■

Statement



Betrachtet man Fighter Duel als Modemspiel mit gut ausgebauter Trainingsengine, kann man mit dem Produkt durchaus zufrieden sein. Die schnelle und stabile Verbindung tröstet über die meisten Grafikmängel hinweg; spielt man über Nullmodem, kann man den Gegner sogar kräftig beschimpfen. Spielt man Fighter Duel hingegen alleine, gilt das Schimpfen nur dem Spiel: es ist schlicht und einfach langweilig, Spannung baut sich nie auf.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 2 MB	General Midi
CD 22 MB	Audio

REQUIRED
486DX/33, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Modem

MULTIPLAYER
2 Spieler über Modem/ Nullmodem

RANKING

Flugsimulation

Grafik	50%
Sound	65%
Handling	70%
Spielspaß	51%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Philips
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

Der Druidenzirkel

Traum-Hochzeit

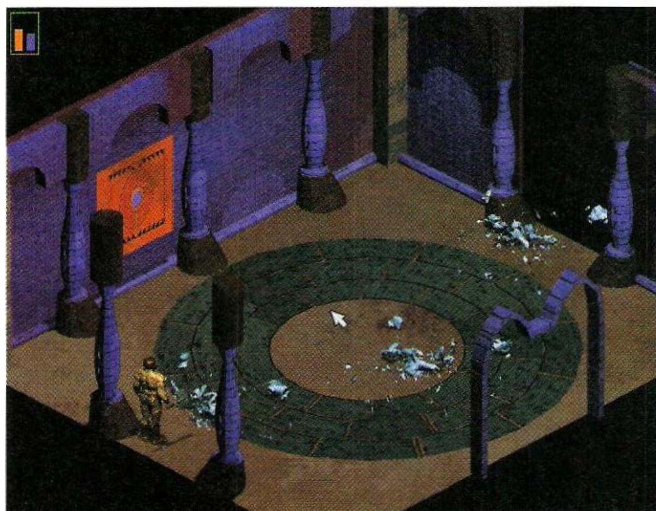
Die Zusammenarbeit der Rollenspielexperten Sir-Tech (Wizardry) und Attic (Das Schwarze Auge) bestand bislang lediglich darin, daß Attic-Spiele von Sir-Tech in Amerika auf den Markt gebracht wurden. Jetzt knüpfen die beiden mit Der Druidenzirkel noch engere Bande.

Ein Rollenspiel lebt unter anderem sehr stark von der Story: ist sie spannend, so verzeiht man dem Spiel einige Ungereimheiten; ist sie hingegen eher langweilig, so kann auch die beste technische Realisierung nicht mehr viel wettmachen. Dieser Punkt wird von Der Druidenzirkel auf jeden Fall positiv gemeistert. Geplagt von schrecklichen Alpträumen findet sich unser Held in einer seltsamen Umgebung wieder: im Niemandsland! Dies ist der Ausgangspunkt zur Erforschung Ihres eigenen Ichs und Ihres Schicksals. Denn wie sich sehr bald herausstellt, wurden Sie von drei, zunächst noch recht gutmütigen Druiden hierhergeholt, um deren lange verschollenen Bruder Lawson zu finden. Sie wurden von dem Trio für die Aufgabe auserwählt, da Sie enorme spirituelle Fähigkeiten aufweisen können; das macht Sie zwar nicht zu einem richtigen Druiden, aber immerhin zu einem Halb-Druiden - und das ist in dieser Welt schon einiges wert! Bei Ihren ersten Schritten stellen Sie nämlich fest, daß mit den drei lustigen Gesellen nicht besonders gut Kirschen essen ist: Ihnen gegenüber benehmen sie sich zwar höflich und zuvorkommend, die Bevölkerung hat allerdings den strikten Anweisungen zu folgen, denn sonst drohen hohe Strafen. Ihre Aufgabe besteht also darin, nicht nur Lawson zu finden - um die drei Druiden bei Laune zu halten - Sie müssen auch die gesellschaftlichen Zusammenhänge verstehen, um herauszufinden, was wirklich hinter dem Druiden-Kult steckt.

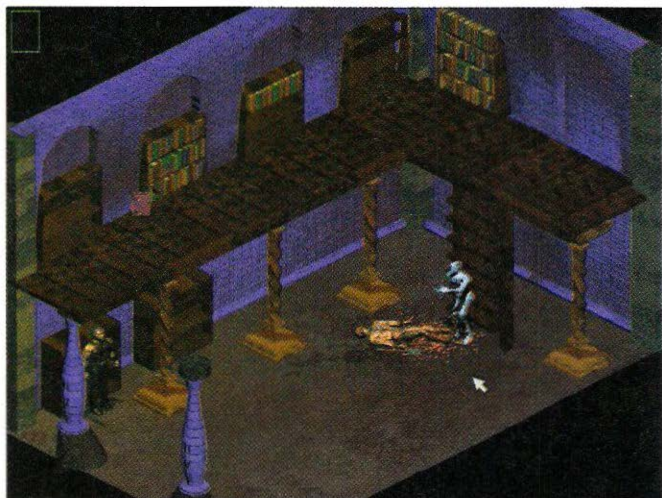
Die gesamte Story wird nicht, wie normalerweise üblich, in ein paar Kapiteln im Handbuch erklärt, vielmehr erschließt sie sich nach und nach, so daß man stets den Drang verspürt, mehr über das Niemandsland und die vielen anderen Inseln zu erfahren. In dieser Beziehung gleicht Der Druidenzirkel einem guten (interaktiven) Roman.

Point & Click

Die Benutzerführung teilt sich in Licht und Schatten. Die guten Seiten: ein simpler Klick auf die rechte Maustaste aktiviert das Magiesystem, und durch einen kurzen Stubser auf die Leertaste wird das Inventory auf den Bildschirm gebracht. Hier befinden sich auch die Attributs-



In der Eiswelt zerspringen die fiesen Kreaturen in tausend Stücke, sobald man sie geschlagen hat - ein sehr beeindruckender Effekt!



Selbst in der Bibliothek lauern die Schurken der Dunkelheit. Wer mit dem Kampfsystem nicht zurechtkommt, sollte besser Magie anwenden.

werte und die Optionen für Laden und Speichern - was übrigens binnen weniger Sekunden geschieht. Das Kampfsystem ist Geschmackssache, ruft es doch schnell Erinnerungen an Ultima 8 wach: mit der linken Maustaste können Sie den Gegner bearbeiten. Zielen Sie dabei auf den Kopf, so führt der Held Schläge nach oben aus; zielen Sie in Richtung Beine, so wird die Kreatur an der Seite getroffen. Einfach, für manche aber vielleicht zu einfach.
Schwierig wird es hingegen, wenn Sie einen bestimmten Gegenstand suchen. Dafür steht Ihnen nicht mehr als der Cursor zur Verfügung, der sich orange färbt, sobald etwas angeklickt werden kann. Das Problem: haben Sie beispielsweise gerade eine Wache erledigt und wollen diese nach brauchbaren Utensilien untersuchen, so erscheint der orangefarbene Cursor, wenn Sie die Leiche absuchen. Sie bekommen dann zum Beispiel die Meldung „Hier hat wohl jemand ein zu großes Mundwerk riskiert". Der oberflächliche Spieler wird sich nun vielleicht abwenden, klickt man jedoch wenige Millimeter neben den ersten „Suchpunkt", so können Sie auf ein paar Taler oder eine bessere Axt stoßen. Es bleibt dem Spieler also nichts anderes übrig, als äußerst gründlich und penibel jeden orangefarbenen Flecken abzuklicken - sonst kann man leicht einen wichtigen Gegenstand übersehen!

Die vier Elemente

Das Magiesystem ist allerdings über jeden Zweifel erhaben. Die Druiden glauben fest an die Naturgewalten, und daher ziehen sie auch ihre Kraft aus den vier Elementen Feuer, Wasser, Erde, Luft, und als fünfte Komponente kommt noch Geist hinzu. Möchten Sie beispielsweise einen Feuerball ausführen, so klicken Sie auf die rechte Maustaste, wählen Erde, Feuer, Geist und können den Spruch sofort auf den gegenüberstehenden Kontrahenten anwenden. Im Handbuch werden nur wenige Zauberformeln offenbart, im Laufe des Spiels erhalten Sie jedoch immer mehr Sprüche und werden immer mächtiger.

Künstliche Intelligenz

Ein ganz großer Knackpunkt ist die künstliche Intelligenz der auftauchenden Personen. So können Sie Astors (er ist















Die Zwischensequenzen sind eine Klasse für sich: sie wurden perfekt gezeichnet und gerendert! Dadurch die erzeugte düstere Stimmung noch verstärkt.

Buy or Change

Wenn Sie noch günstigere Preise sehen, dann sollten Sie zugreifen!!

11 TH Hour	85,00 DM
Action Pack2-Win95	59,00 DM
Assault Rigs	69,00 DM
Battle Beast	59,00 DM
Bioforge Gold*	69,00 DM
Bloodwings	59,00 DM
Bleifuss (Screamer)	59,00 DM
Brutal DV	69,00 DM
Buried in Time	74,00 DM
Caesar II	79,00 DM
Campionship Manager 2	75,00 DM
Command & Conquer	79,00 DM
Crusader: No Remorse	69,00 DM
CyberBikes	69,00DM
Cybermage*	69,00 DM
Cyberspeed*	69,00 DM
Darker*	69,00 DM
Dark Crusader*	69,00 DM
Descent	45,00 DM
Destructive Derby	79,00 DM
Discworld	59,00 DM
F1 Grand Prix 2*	79,00 DM
FX-Fighter	53,00 DM
FIFA Soccer 96	74,00 DM
Frankenstein	79,00 DM
Gazillionaire	69,00 DM
Hexen	69,00 DM
Hi-Octan DV	64,00 DM
Indy Car Racing II	74,00 DM
Jagged Alliance	69,00 DM
Magic Carpet 2 DV	74,00 DM
Mega Pack III	75,00 DM
Mega Pack IV	75,00 DM
Mirage	69,00 DM
Need for Speed DV	69,00 DM
NHL Hockey 96	69,00 DM
Orion Conspiacy	59,00 DM
PGA Tour Golf 96	69,00 DM
Phantasmagoria	79,00 DM
Pitfall (Win95)	69,00 DM
Primal Rage	69,00 DM
Psycho Pinball	65,00 DM
Rebel Assault I	26,00 DM
Rebel Assault II	68,00 DM
Star Trek (A final Unity)	79,00 DM
Stonekeep	69,00 DM
Tekwar*	69,00 DM
Temptation Pack*	79,00 DM
Thexder II	74,00 DM
The Dig	69,00 DM
The Raven Projekt*	69,00 DM
Top Gun	79,00DM
Transport Tycoon	59,00 DM
Try Tryst*	69,00 DM
Virtual Pool	59,00 DM
Warcraft	59,00 DM
Warriors	52,00 DM
Wing Commander III	74,00 DM
Wing Commander IV	89,00 DM
Wipeout	74,00 DM
Witchaven	69,00 DM
Worms	69,00 DM
X-Com DV	59,00 DM

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bis zu einem Bestellwert von 180.- DM berechnen wir 10,50 DM Versandkosten zzgl. NN. ab 180.- DM liefern wir Versandkostenfrei. Alle Produkte sind engl. Orginalversionen. * Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar.

Postfach 1310 **Tel. 07182-2079**
73638 Welzheim **Fax 07182-2097**

Achtung Händler ! Fordern Sie unsere Händlerpreisliste an.


Bei der Ankunft im Niemandsland warten bereits die ersten Halunken auf unseren Helden: besonders hartnäckig sind sie allerdings nicht.



Das Inventory ist gleichzeitig auch Charakterbildschirm und bietet Optionen zum Laden und Speichern. Alle Gegenstände werden unten angezeigt.

einer der Druiden) Leibwachen dahinmeucheln und sein gesamtes Inventar in Ihrem Rucksack verschwinden lassen, ohne daß er diese Niederträchtigkeiten bestrafen wird. Selbst wenn Sie ihn ansprechen oder ihm einen seiner Gegenstände überreichen, wird er kein Wort darüber fallenlassen. Darüber hinaus verhalten sich viele Gegner recht seltsam: sie stürmen auf den Spieler zu, halten aber dann inne und warten förmlich, bis ein Feuerball oder Schlimmeres über sie hereinbricht. Ein wenig mehr Cleverness hätte man den Monstern schon zugestehen können...

Grandiose Präsentation

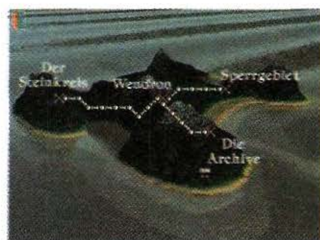
Eine Klasse für sich ist die optische und akustische Präsentation: Der Druidenzirkel verfügt über edle SVGA-Grafiken, gerenderte Personen, wunderschöne Landschaften und hinreißende Zwischensequenzen. Sowohl Held als auch Monster wurden mit Liebe zum Detail animiert und bewegen sich stets realistisch. Der famose Soundtrack hört sich schon über eine SoundBlaster-Karte recht gut an, wird aber mit General Midi zu einem Meisterwerk: mittelalterliche Klänge und rhythmische Folkstücke zwingen förmlich zum Mitpfeifen. An all diejenigen, die aus Prinzip nur englische Versionen ordern (das scheint wohl momentan in zu sein): Attic hat sich bei der Lokalisierung selbst übertroffen und in der deutschen Version alle Personen mit Sprachausgabe versehen. In der englischen Version sprechen nur die Druiden... Außerdem sehr witzig und gleichzeitig realistisch: die Charaktere verfügen auch über völlig unterschiedliche Dialekte (sächsisch, bayrisch, schwäbisch, hessisch...)! Oder haben Sie schon einmal von einem Land gehört, in dem nicht verschiedene Dialekte gesprochen werden? Die Sprachausgabe erfolgt, im Gegensatz zur Musik, direkt von CD und klingt daher sehr klar bzw. bleibt stets verständlich.

Oliver Menne ■


Astor wartet auf unseren Helden in seinem prunkvollen Thronsaal.

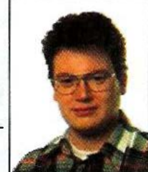

Grafisch läßt Druid keine Zweifel aufkommen: alles ist sehr detailliert.


Das Magiesystem besteht lediglich aus diesen fünf Symbolen.



Damit die Wege nicht allzu weit werden, wurde diese Karte eingebaut.

Statement



Die Kritikpunkte bezüglich Benutzerführung und künstlicher Intelligenz muß sich Der Druidenzirkel wohl gefallen lassen. Deshalb ist es aber noch lange kein schlechtes Spiel - ganz im Gegenteil: die ausgezeichnete und fesselnde Story läßt die ewige Herumklickerei schnell vergessen. Zusammen mit der gelungenen Präsentation ist Der Druidenzirkel ein Spiel, das jedem Rollenspieler, aber auch dem Adventureliebhaber viele vergnügliche Stunden bereiten wird.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	General Midi
CD 300 MB	Audio

REQUIRED
486/DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Rollenspiel

Grafik	86%
Sound	88%
Handling	70%
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sir-Tech/Attic
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Aliens

Gigermania

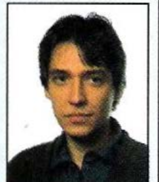
Eigentlich seltsam, daß vor Cryo niemand auf die Idee gekommen ist, aus dem legendären Aliens-Stoff ein PC-Adventure zu machen, das dem Spieler das Blut gefrieren läßt. Wir haben uns für Sie das Werk angesehen und überprüft, wieviel der prickelnden Film-Atmosphäre auf den PC-Monitor gerettet werden konnte.

Im Jahre 2121 bietet die vollkommen verseuchte und übervölkerte Erde keine würdigen Lebensbedingungen für ihre Bewohner mehr. Daher schließen sich die verbliebenen Industriezweige der Welt zum Colonial Intelligence Command zusammen, um sich in den Weiten des Alls dem Terraforming zu widmen. Es handelt sich dabei um ein Verfahren, mit dem unwirtliche Wüstenplaneten durch die Injektion von Lithophagen in blühende Lebensräume für die flüchtenden Terraner umgewandelt werden. Ganz scheint man den Umgang mit den lebensspendenden Bakterien jedoch nicht im Griff zu haben, denn es kommt immer wieder zu verheerenden Unfällen. Einige Jahre später befindet sich das Raumschiff U.S.S. Sheridan nach Abschluß einer Terraforming-Mission auf dem Rückweg zur Erde. Die vierköpfige Besatzung besteht ausnahmslos aus erfahrenen Veteranen, die ihr Handwerk verstehen. Dennoch wird ihr Können diesmal auf eine harte Probe gestellt: ein mysteriöser SOS-Notruf verschlägt sie auf den Planeten B54c, wo sich ihnen ein grausiges Bild bietet: überall verstümmelte Leichen, doch nirgends ein Zeichen, wer die schrecklichen Morde begangen haben könnte. Commander Herricksen und seinem Team bleibt nicht viel Zeit, um dem Rätsel auf den Grund zu gehen...



Als Spieler steigt man auf der Kommandobrücke der U.S.S. Sheridan in das Geschehen ein, als das Schiff sich gerade im Anflug auf den Planeten B54c befindet. Zunächst gilt es, die Sheridan sicher durch einen Asteroidengürtel zu steuern, wozu man das Kontrollsystem MOM aktivieren muß. Das ist leichter gesagt als getan, und bis man die Arbeitsweise des Systems durchschaut hat, stirbt man mehrmals den frustrierenden Weltraumtod, bevor man das eigentliche Ziel seines Einsatzes überhaupt erreicht hat. Ist diese Hürde jedoch einmal genommen, steht einem flüssigen Spielablauf eigentlich nichts mehr im Wege. Man sollte sich aber um eine schnelle Erledigung der Mission bemühen, denn zwei Faktoren können dem Vorhaben recht schnell ein unrühmliches Ende setzen: zum einen sollte man die ausreichende Nahrungsversorgung des Teams

Statement



Am Anfang stand ich dem Alien-Spektakel durchaus skeptisch gegenüber, aber spätestens nach Verlassen des Raumschiffs entwickelt das Spiel eine sehr dichte Atmosphäre, die einen unweigerlich in ihren Bann schlägt. Das ist zum einen das Verdienst der erstklassigen, düsteren SVGA-Grafik und zum anderen der recht logischen Puzzles, die allesamt der Kategorie „Einfach, wenn man weiß, wie´s geht" angehören. Aliens ist zwar nicht der ganz große Wurf, bietet aber eine Menge schaurig-schöne Unterhaltung fürs Geld.



Mit dem MOM-Computersystem sollte man sich frühzeitig vertraut machen, um das Raumschiff U.S.S. Sheridan sicher landen zu können.



Die Gesprächsscreens passen nicht recht zum Stil des restlichen Spiels.

sicherstellen und zum anderen ist der Blutdurst der Aliens noch lange nicht gestillt.

Nichts für Einzelkämpfer

Das Rätsel um die Aliens läßt sich nicht alleine lösen. Statt dessen sollte man bei seinen Aktionen gezielt auf die speziellen Fähigkeiten der einzelnen Teammitglieder zurückgreifen. So ist der Pilot Williams ein gewitzter Elektronikbastler, der für so manches technische Problem die richtige Lösung parat hat. Die Ärztin Lora hingegen kann man u. a. mit der Amputation von Gliedmaßen betrauen. Zwischen den Charakteren wechselt man über das stets präsente, komfortable Interface per Mausklick hin und her. Innerhalb von Sekundenbruchteilen stehen einem hier außerdem das gesamte Inventory, ein Balkensystem zur Anzeige der körperlichen Verfassung der Teammitglieder und die Spieloptionen zur Verfügung. Das Interface ermöglicht es ferner, Items unter den Charakteren auszutauschen - ein Element, das im Verlauf des Spiels große Bedeutung erlangt.

Bilderrausch mit Stilbruch

n Sachen Sound und Grafik gelingt es Cryo, eine fast perfekte Gruselatmosphäre zu erzeugen. Störend wirken in der dreidimensionalen SVGA-Umgebung lediglich die Grafiken der Charaktere, die vor allem in den Gesprächsbildschirmen flach und hölzern erscheinen. Wenn sie sich jedoch zur Erforschung des Planeten in ihre Raumanzüge werfen, fügen sie sich perfekt in die Landschaft ein und verwöhnen den Spieler mit wirklich atemberaubend natürlichen Animationen.

Nicht gespart hat man in Aliens mit „Bildschirmblut". Zwar laufen die gelegentlichen Kampfszenen erstaunlich „aseptisch" ab, doch auf dem gesamten Planeten liegen übel zugerichtete Leichen verstreut, die einen durchaus im Traum noch verfolgen können. Für Kinder und sensible Gemüter eignet sich das Cryo-Werk folglich weniger.

Herbert Aichinger ■



Auf dem Planeten stößt man auf allerhand futuristische Gerätschaften.



Diese Sperre läßt sich nur mit einer amputierten Hand überwinden.



Wer nicht schnell genug ist, bekommt´s bald mit den Aliens zu tun.



Der Ausgangspunkt des ganzen Geschehens ist die Kommandobrücke der U.S.S. Sheridan. Bevor man den Kampf mit den Aliens aufnehmen kann, muß man das Raumschiff erst einmal durch einen Asteroidengürtel steuern.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD1000 MB	Audio

REQUIRED
486DX/2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM,

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM,

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	87%
Sound	79%
Handling	88%
Spielspaß	79%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Cryo/Mindscape
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ausreichend

Wenn Sie sich soeben gefragt haben „Wer um Himmelswillen ist Willi Lemke?", scheiden Sie von vornherein als potentieller Käufer dieses Spiels aus. Der Werder Bremen-Manager propagiert ein Programm, das „Action auf dem Spielfeld und außerhalb" verspricht.

Willi Lemkes Fußballmanager

Free Willi



Seit wann spielen die Lemmings Fußball? Bei den umherwuselnden, unsteuerbaren Pixel-Klumpen handelt es sich um Bundesliga-Spieler.



Das ham' wir uns verdient: Selbst im Urlaub ist das Handy immer dabei.



Selten so eine reichhaltige Sponsoren-Auswahl gesehen...

Dank der Eskapaden von Mario „Die Freiheit nehm' ich mir" Basler kann sich Willi Lemke über mangelnde Medien-Präsenz nicht beklagen. Wegen des hohen Wiedererkennungswerts prangt sein Konterfei auch auf der Packung des gleichnamigen Programms, wo sein breiter Scheitel zusammen mit den Pokalen im Hintergrund um die Wette glänzt. Noch beeindruckender wirkt der Effekt in den Intro-Sequenzen, in denen er mit gestrenger Miene das kleine Einmaleins seiner Branche predigt. Merke: „Ohne Geld überlebt kein Klub."

Haus-Meister

Verwaltet werden u. a. vier nationale Ligen, durch die Sie Ihren Verein bis zur Meisterschaft manövrieren sollen. Ein Klick auf einen Raum der Vereins-Zentrale switcht in den Umkleideraum, zum Schatzmeister, ins Archiv und so weiter. Dort nimmt man die Aufstellung vor, informiert sich über die vielfältigen Talente seiner Spieler (Ausdauer, Disziplin, Pässe usw.), kauft, verleiht und verkauft Profis in Eigenregie oder via Talentsucher, informiert sich über den Gegner und legt die Strategie für die nächste Begegnung fest. Außerdem muß ein umfangreiches Trainingsprogramm arrangiert werden. Seitenweise Statistiken mit Rekorden, Liga-Tabellen und Historys runden den ziemlich kompletten, aber völlig chaotisch aufgemachten Management-Part ab.

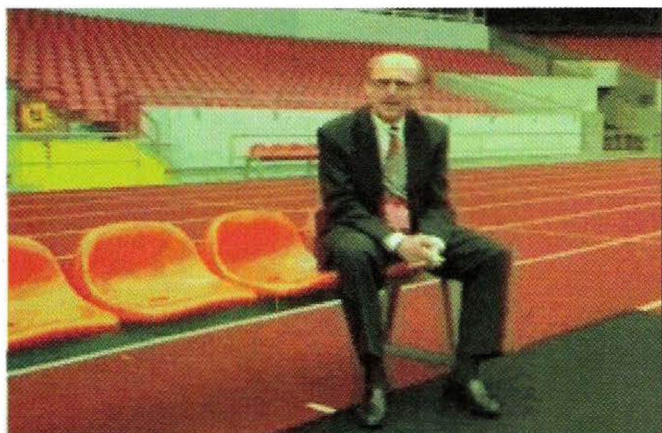
Wem das noch nicht reicht, der klickt auf den Button „Spieltag" und kann im Rahmen des Arcade Action-Teils selbst aktiv werden. Achtung: Dafür brauchen Sie unbedingt einen Joystick. Die katastrophal ungenaue Steuerung nötigt einen unabhängig von der umschaltbaren VGA-Ansicht (2 x Draufsicht, Perspektivisch, Isometrisch) zur Artikulierung nicht abdruckfähiger Verwünschungen.

Petra Maueröder ■

Statement



Für Ihr Geld bekommen Sie: Ein altertümliches Fußballspiel mit Grafiken aus einer Zeit, als Intel die ersten Gerüchte über den 386er dementierte, ein paar gerenderte Animationen und ein depressions-auslösendes Interface. Anstelle der unzulänglichen Two-In-One-Lösung raten wir daher zu FIFA Soccer 96 und/oder einen Fußball-Monager von Ascon, Software 2000 oder Ikarion.


Getreu dem Vereins-Credo „Unser Willi ist der Beste" darf Lemke in den qualitativ indiskutablen Video-Sequenzen sich selbst spielen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 15 MB	General Midi
CD 593 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX/2 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu vier Spieler an einem PC

RANKING

WiSim/Sport

Grafik	55%
Sound	40%
Handling	55%
Spielspaß	32%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	ANCO/Virgin
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	sehr gut

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

C&C

Hallihallo Rainer!
Ich lese die PC Games jetzt schon seit einem Jahr und bin begeistert. Lassen wir jetzt aber die übliche Schleimerei. Ich habe mir vor kurzem Command & Conquer gekauft und... nein, jetzt kommt nicht die alte Geschichte mit der Entschärfung für Deutschland. Auf jeden Fall war ich am Anfang begeistert und habe es sogleich durchgezockt. Trotzdem fand ich Dune 2 (für die Unwissenden: Command & Conquer = Dune 3) fast ein bißchen besser. Okay, die Grafiken sind nicht zu vergleichen, aber es machte irgendwie mehr Spaß. Obwohl die Konkurrenzblätter lange nicht so gut sind wie die PC Games (huch, ich rutsch ja beinahe auf dem Schleim aus), lese ich sie trotzdem. Eine PC-Zeitung hat Command & Conquer sogar zum „Spiel des Jahres" ernannt, was ich nicht verstehe. Außerdem ist von der (angeblichen) Intelligenz des Computers fast nichts zu spüren.
Nun etwas anderes: Könntet Ihr nicht eine richt'ge CD-Hülle Eurer Zeitschrift beilegen? Ja? Das ist nett! So kostenaufwendig ist das sicher nicht!
Es wäre schön, wenn Du diesen Brief abdrucken würdest (Nein, nicht wegen des Spiels), denn viele Leser sind bestimmt einer Meinung mit mir, was Command & Conquer betrifft. Trotzdem hätte ich gerne das Spiel Ascendancy.
Tschüß: Christian Harjung

Zum Glück hast Du den Brief nicht wegen dem Spiel geschrieben. Leider kamen Deine Zeilen etwas zu spät an und fallen nicht mehr in die Aktion „Leserbrief gegen Spiel". Aber da hier noch etliche, herrenlose CDs herumlungern, werde ich in den nächsten drei Monaten nun diese verteilen. Ich komm mir schon vor wie der Weihnachtsmann persönlich. Sogar mein Bart wird so langsam weiß. Nun aber zu C&C: Daß Du Dune 2 fast ein bißchen besser fandest, wird wohl an einer gewissen Verklärung liegen, die die Zeit so mit sich bringt. Zugegeben - so wahnsinnig intelligent verhält sich der Computer bei C&C wirklich nicht. Einen Hauch von Taktik zeigt er eigentlich nur im Erfinden von Umwegen, um von der eigenen Basis abzulenken. Hat man sie aber erst einmal erkundet, kann man sich mit Sandsäcken bis dahin „vorarbeiten" und damit die feindliche Basis „dicht machen". Dann steht Kollege Computer nur dumm herum, wundert sich, warum seine Sammler nichts mehr abliefern und harrt darauf, als Kanonenfutter zu enden. Der Gedanke, die Barriere aus Sandsäcken zu zerstören (was ganz einfach wäre), kommt ihm nicht. Wirklich kein Zeichen einer überragenden Intelligenz. Trotz einiger Mängel ist es aber dennoch eines der besten Echtzeit-Strategiespiele. „Unter den Blinden ist der Einäugige König", meint dazu der Volksmund. Obwohl ich C&C wirklich sehr schätze, finde ich persönlich Warcraft 2 eigentlich besser. So viel Schleichwerbung darf sein, oder?
Nun zu der Sache mit der CD-Hülle: Natürlich würde so eine Hülle nicht viel kosten, aber wenn man es auf unsere gesamte Auflage hochrechnet, kommt eine erschreckend hohe Summe zusammen. Aber wir denken darüber nach!

KINDERKRAM

Hallo Rainer!
Ich kaufe mir oft Computerzeitschriften, darunter auch die PC Games. Nicht immer, aber immer öfter. An der PC Games gefallen mir am besten die Leserbriefe und die Tips&Tricks. Nun zu meiner Frage: Was versteht man eigentlich unter einer Raubkopie? Manche meinen, es sei nur illegal, wenn man Kopien von Spielen oder Programmen verkauft. Was stimmt denn jetzt eigentlich? Ich bedanke mich jetzt schon mal für die Antwort.
Manfred

Ach Bub...wie naiv bist Du eigentlich? Aber da mein alter Lehrer zu sagen pflegte, es

GAMBLERSOFT
VERSAND

Neu! **Tel./Fax 07158-7395** Neu!
Mo-Fr. 10-12 u. 14-19 Uhr, Sa 10-14 Uhr

Dime City d 73,90
Rebel Assault 2 A 69,90
Z d 64,90

PC CD-ROM

11th Hour	d 86,90	Sid Meier Classic	d 85,90
5th Musketeer	d a.A.	Silent Hunter	d 74,90
3D Lemmings	A86,90	SimCity 2000 CD Coll.	d 91,90
A IV Networks	d 83,90	Sim Tower	d 74,90
Aces Collection	A 67,90	Sim Town	d 69,90
Across the Rhine	d 97,90	Space Marines	d 79,90
Air Power	d72,90	Star Trek: A Final Unity	d 90,90
Albion	d a.A.	Steel Panthers	A 79,90
Alien Odyssey	d 69,90	Stonekeep	A 91,90
Aliens	A 72,90	Terminal Velocity	A 66,90
Alone in the Dark 3	d 61,90	TFX 2000	d 85,90
Amerika 1861-1665	d 84,90	The Dig	A69,90
Apache Longbow	d 72,90	Tie Fighter	d 69,90
Archibald Applebrook	d 73,90	Top Gun-Fire at Will	e 84,90
Ascendancy	d 81,90	Top Gun-Fire at Will	d 97,90
Assault Rigs	d 79,90	Torin's Passage	d 86,90
Batman Forever	d 86,90	Tower	A 92,90
Battle Beast	A 89,90	Turrican 2	d 59,90
Battle Isle 3	d 79,90	Virtual Karts	d 97,90
Battle Race	A 79,90	Vollgas (Full Throttle)	d 84,90
Bermuda Syndrome	A 84,90	Warcraft 2	d 79,90
Bling!	d 64,90	Warhammer	d 74,90
Bleifuß	A 55,90	Warlords 2 DeLuxe	e 77,90
Caesar II	d 82,90	Warriors	d 71,90
Capitalism	d 79,90	Werewolf vs Comanche	d 79,90
CaribbeanDisaster	d84,90	Werewolf vs Comanche	e70,90
Carrier Strike Force	d 85,90	Wetlands	d 61,90
Chewy-Flucht von F 5	d 72,90	Whales Voyage 2	d 78,90
Civ Net	d 89,90	Wing Commander 4	d 99,90
Command & Conquer	d 89,90	Wipe Out	d 86,90
Conquest of the N.World	d65,90	Witchaven	e69,90
Crusader-No Remorse	d 78,90	Worms	d 70,90
Cybermage	d 79,90	WWF Wrestlemania	e 79,90
DasSchwarze Auge 3	d a.A.	X-Wing	d77,90
Der Druidenzirkel	d a.A.	**PC 3,5"**	
Der Planer 2	d 79,90		
Der Talisman	d 72,90		
Destruction Derby	A 89,90	Alladin	A 59,90
Dungeon Master II	d 79,90	Das Dschungelbuch	A 46,90
Empire II	e 68,90	Dungeon Master II	d 79,90
Endorfun	A 62,90	Flight Sumulator 5.1	d 81,90
F-1 Grand Prix 2	d 97,90	Hanse-Die Expedition	d 46,90
Fade to Black	d 84,90	König der Löwen	d 59,90
Fatal Racing	A 66,90	Micro Machines 2	A 68,90
FIFA Soccer 96	d 79,90	Pinball Illusions	A 64,90
Flight Simulator 5.1	d 106,90	Sim Tower	A 79,90
Flight Unlimited	d 89,90	Tie Fighter	d 76,90
Frankenstein	d 91,90	Tie Fighter Miss.Disk	d 34,90
FX-Fighter	d 79,90	Worms	d 72,90
Grand Prix Manager	d 89,90	X-Wing Compilation	d 76,90
Hattrick (Ikarion)	d 78,90	**Zubehör**	
Heroes of Might & Magic	d 79,90		
Hexen	A 79,90		
Hugo 3	d 72,90	YAMAHA DB50XG	199,00
Indy Car Racing 2	A 79,90	YAMAHA SW20 Soft Edge	242,00
Jagged Alliance	d 77,90	Gravis Firebird	112,90
Lion	d 71,90	Gravis Phoenix	166,90
Mad TV 2	d 79,90	Mitsumi FX-400	270,00
Made in Germany 94/95	d 64,90	TEAC CD-56E (6x)	375,00
Magic Carpet 2	d 79,90	Sound Bl. 16 Value	163,00
Master of Xenos	d a.A.	Sound Bl. 32 PnP	277,00
Mechwarrior 2	d 79,90	Sound Bl AWE 32 PnP	418,00
Micro Machines 2 SP.	d 49,90	Terratec Maestro 16	372,00
Mission Critical	d 74,90	Terratec Maestro 32 WAVE	568,00
Monopoly	d69,90	**Sony Playstation**	
Mortal Coil	d63,90		
Myst	d 71,90		
NBA Jam Tournament	A 86,90		
NBA Live 96	d 79,90	Grundgerät	590,00
Need for Speed	d 78,90	Link Kabel	47,90
NHL Hokey 96	d 79,90	Memory Card	47,90
Panic in the Park	A 78,90	3 D Lemmings	A 84,90
Panzer General 2Win95	d 73,90	Air Combat	A 84,90
PC Games Cheat	d 29,90	Assault Rigs	A 84,90
Perfeckt General 2	A 76,90	Battle Arena Toshinden	A 84,90
PGA Tour Golf 96	A 78,90	Cybersled	A 84,90
Phantasmagoria	d 86,90	Destruction Derby	A 92,90
Pinball Illusions	A 60,90	Discworld (d. Untertit.)	A 84,90
Pitfall Mayan Adv Win95	e 78,90	Extreme Games	A 84,90
Primal Rage	A 74,90	Jumping Flash!	A 84,90
Primal Rage	e 62,90	Krieak the Blood	A 84,90
Prince of Persia Coll.	A51,90	Krazy Ivan	A84,90
Pro Pinball-The Web	A 58,90	Novastorm 2 CDI	A 84,90
Ran Soccer	d 79,90	Philosoma	A 84,90
Ran Trainer 2	d 74,90	Rapid Reload	A 84,90
Revolution X	A80,90	Ridge Racer	A92,90
Road Warrior	A 59,90	Starblade Alpha	A 84,90
Sensible World of Soccer	d 78,90	Tekken	A 99,90
Shannara	A77,90	War Hawk	A84,90
Shell Shock	d 79,90	Wipe Out	A 92,90

Preisliste kostenlos!
Bitte Neuheiten telefonisch abfragen
d = kpl. deutsch, e = kpl. englisch, A = dt. Anleitung
Anschrift GAMBLERSOFT, Zeppelinstr. 44/1, 73760 Ostfildern
Versandkosten: Vorkasse 6,90, NN 9,90 + 3,- NN Gebühr.
Ausland (nur Vorkasse) 20,- DM
Annahmeverweigerung:
25% Kaufsumme aber nicht weniger als 30 DM!
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Es gelten unsere AGB.

gäbe keine dummen Fragen - nur dumme Antworten (er hatte keine Ahnung, welchen Beruf ich einmal ausüben würde), will ich es noch mal ernsthaft erklären. Ein Computerprogramm ist Eigentum. Zwar „nur" geistiges - aber immerhin. Dieses Eigentum besitzt z. B. die Softwarefirma, die es rechtmäßig erworben hat (z. B. vom Programmierteam). Wenn Du nun ein Exemplar dieses Programms kaufst, erwirbst Du damit das Recht, es zu nutzen. Natürlich kannst Du Dir auch zu Sicherheitszwecken eine Kopie davon erstellen. Allerdings darfst Du die Kopie nicht weitergeben (auch nicht das Original und die Kopie behalten. Nur für den Fall, daß wieder ein paar Schlaumeier zulesen). Stell es Dir einfach wie mit Autos vor! Wenn Du Dir ein fremdes Auto „nimmst", ist es dann nur strafbar, wenn Du es verkaufst, oder ist es auch schon illegal, nur ein bißchen damit herumzufahren? Na, wird`s Licht?

BPjS

Moin, Moin Rainer,
ich gelte ja als schreibfaul, aber zum Thema BPjS hätte ich auch noch eine Büchse Senf! First of all sollte man die Aufgabe und das Ziel der BPjS bestimmen. Vielen scheint unklar, daß die Spiele (Lieder, Schriften, Videos) nicht verboten sind, sondern Jugendlichen unter 18 Lenzen nicht zugänglich gemacht werden dürfen. Damit fallen Werbung und freier Verkauf aus. Eigentlich sollte man annehmen, daß die Sache so in Ordnung geht, insbesondere da die BPjS nur auf eine Anzeige hin tätig wird. Leider ist es aber so, daß aufgrund von Vertriebsängsten die Händler selbige Spiele nicht auf Lager halten bzw. die Hersteller ihre Produkte deutschtauglich machen. Damit sind aber alle aus dem Rennen, auch wenn sie über 18 sind, oder sie besorgen sich Originalversionen über den Importeur, was leider sehr finanzintensiv ist. Damit wird erreicht, was nicht Sinn der BPjS ist - eine Vorzensur. Und bei diesem Gedanken stößt es mir auf. Auch wenn ich nicht die berühmten 40 Jahre unterdrückt wurde, so kenne ich doch die Versuche, mittels staatlicher Organisationen Meinungen und Geschmack zu kontrollieren. Ich habe nichts gegen angepaßte, deutsche Versionen, aber wenn bei deren Umsetzung Spielspaß verloren geht (super ist ja bei C&C, daß man durch den Wegfall der Schreie ständig Scharmützel verpaßt), oder der Spieler sich verjuxt vorkommt oder vor Lachkrämpfen geschüttelt zum Arzt muß, ist doch etwas nicht in Ordnung. Deshalb mein Tip: Hersteller traut Euch! Spieler auf die Straße! Wir sind das Volk! Und BPjS: seht die Dinge als das, was sie sind - Spiele!
Karsten Ettelt

Ach ja, die BPjS. Ich war ja der irrigen Meinung, daß dieses Thema an dieser Stelle schon erschöpfend (für mich zumindest) abgehandelt wurde. Aber immer und immer und wirklich immer wieder kommen noch Briefe dazu. Ich werde mich wohl damit abfinden müssen, daß ich mich mit diesem Thema mindestens bis zum Erreichen des Rentenalters oder meinem Dahinscheiden auseinandersetzen muß. Momentan bin ich mir auch gar nicht sicher, was früher eintreten wird. Aber kommen wir zu Dir:
Eigentlich ist Deinem Brief nichts hinzuzufügen. Außer ein paar Kleinigkeiten! Kritisieren ist fürchterlich leicht, aber eine bessere Möglichkeit aufzuzeigen wird schon ungleich schwerer. Ich bin wahrlich kein Freund der BPjS, aber habe keine bessere Lösung. Du etwa? Zudem hege ich die zarte Vermutung, daß mit Deinen Ohren etwas nicht stimmt. Bei C&C braucht man keine Schreie, vom Schlachtengetümmel künden auch diverse andere Geräusche. Nie vernommen?

MEHR BPjS

Hallo Rainer!
Erstmal kann ich über die PC Games nur sagen: Macht weiter so wie bisher. Ich lese die Zeitung nun schon drei Jahre, und sie wird immer dicker. Das freut mich natürlich. Zum Thema BPjS schreibst Du, daß es nicht durchführbar ist, einen Aufkleber auf die Packung zu machen, mit der Aufschrift „ab 18". Okay, es liegt nicht in Deiner Macht, es zu ändern, aber es ist eben nicht unmöglich. Ich denke da an Videos: da gibt es ja auch Altersbeschränkungen. Und wenn da steht „ab 18", dann dürfen sie eben nicht an Personen unter 18 verkauft werden. Das müssen die Verkäufer eben kontrollieren. Dabei gibt es viel mehr Videos als Spiele! Trotzdem gibt es keine Probleme! Könntet Ihr nicht einmal die BPjS befragen, was der Unterschied zwischen Gewalt im Fernsehen und auf dem Monitor ist? Ich finde nämlich, daß das Blut im Fernsehen viel realistischer und damit brutaler aussieht, als auf dem Monitor!
Bye Bye: Franco CB

Zwischen der PC Games und mir werden die Parallelen immer deutlicher! Auch ich mache diesen Job schon fast drei Jahre - und auch ich werde immer dicker. Allerdings freut das keinen. Lassen wir das! Der berühmte Aufkleber wäre schon zu machen, nur an dessen Kontrolle wird es hapern. Der nette Laden von nebenan kann - und tut das. Aber z. B. eine überaus große Kaufhauskette wird Produkte, die erst ab 18 zu erwerben sind, nicht ins Angebot aufnehmen. Übrigens auch keine Videos! Auch den Unterschied zwischen Film und Spiel hat die BPjS schon erläutert. Während man einen Film passiv über sich ergehen läßt, handelt man in einem Spiel aktiv. Gewalt wird im Spiel also nicht betrachtet, sondern ausgeübt. Danach ergeben sich so nette Beispiele wie Star Wars. Die Filme stören keinen der Moral-, Jugend-, Anstands- und sonstigen Schützer. Ein Computerspiel, mit gleichem Inhalt, ist inzwischen hochgradig jugendgefährdend.

BLAUER DUNST

Hallo Rainer!
Ich will ohne lange Umschweife auf ein Thema zu sprechen kommen: Ist es denn wirklich auf Eurem (doch recht hohen) Niveau, Werbung für Tabak abzudrucken? Ich meine, alle Welt redet von Suchtgefährdung und der erhöhten Krebsgefahr für Raucher. Gut, ich weiß ja, daß Eure Zeitschrift bestimmt auch viele Erwachsene lesen, aber ich kenne eigentlich nur junge Leute, die Euer Blatt kaufen. Und die sind in dem Alter, wo die Gefahr, daß sie zu rauchen anfangen, doch am größten ist. Außerdem sollte eine derart beliebte (sülz) Zeitschrift doch in der Lage sein, aus ihrem - doch sicherlich großen - Vorrat an Werbung eine herauszusuchen, die vielleicht nicht gerade den Genuß von Nikotin, Alkohol etc. begünstigt. Genug geschwafelt. Viel Spaß bei Deiner Arbeit:
Eike

Ich kann Dir zwar nicht vollständig widersprechen, möchte aber dennoch auf ein paar Denkfehler hinweisen. Daß Werbung für ein Magazin sehr wichtig ist, haben wir ja schon bis zum Abwinken besprochen. Leider haben wir keinen Fundus an Reklame, aus dem wir nach Belieben schöpfen können. Bist Du auch der Meinung, daß nun alle Jugendlichen „Bleifuß" kaufen, weil wir dafür eine doppelte Seite Werbung hatten? Oder bist Du mit mir einer Meinung, daß die Jugendlichen, die sich „Bleifuß" kaufen, dies tun, weil ihnen das Spiel gefällt? Daß jemand nur wegen der Werbung dazu veranlaßt wird, ein Produkt zu kaufen, das er eigentlich nicht will, ist zwar der Traum aller Werbefirmen, doch (zum Glück) fern aller Realitäten. Werbung beeinflußt zwar das Kaufverhalten (Raucher können überzeugt werden, eine bestimmte Marke zumindest einmal zu kaufen), erzeugt es aber nicht. Nichtraucher werden auch nach einer supertollen Werbung nicht die neue Ost versuchen.

MULTIMEDIAL

Hallo Rainer!
Ich wollte Dir schon immer einen kleinen Brief schreiben, weil ich Eure Zeitschrift super finde. Hier ein paar Fragen:
1. Bekommt Ihr die Spiele von den Herstellern geschenkt, damit Ihr einen Bericht darüber schreibt, oder müßt Ihr dafür bezahlen?
2. Schickt Ihr die Spiele nach dem Testen wieder zurück?
3. Ich habe mir neulich „The 7th Guest" gekauft. Leider konnte ich das Spiel nicht starten, da ich keinen SoundBlaster habe. Warum braucht man unbedingt einen SoundBlaster für das Spiel?
Tarzan

1. Da wir die Spiele schon wesentlich früher benötigen, als sie verkauft werden, bekommen wir sie vom Hersteller zur Verfügung gestellt. Bezahlen tun wir natürlich nicht dafür.
2. Manchmal müssen sie wieder zurückgeschickt werden, meistens jedoch nicht (Nochmals vielen Dank, Frau Sladek!). Ehe nun einige anfangen sich aufzuplustern: Was denkst Du denn, woher die ganzen Spiele kommen, die ich hier schon seit Monaten verteile?
3. Die Softwarefirmen gehen davon aus, daß es kaum noch PCs ohne SoundBlaster gibt. Und da die Dinger schon ab DM 59,- zu haben sind, kann ich mir auch nicht vorstellen, daß sie damit so falsch liegen.

FANCLUB

Hallo Rainer!
Erst einmal ein großes Lob an die ganze Redaktion. Nun zu meiner Frage: da ich schon seit langer Zeit ein großer Fan von Wing Commander bin und auch schon die Bücher gelesen habe, will ich Dich fragen, ob Du vielleicht weißt, ob es einen Wing Commander-Fanclub gibt? Ich hoffe, daß Du meine Frage beantworten kannst.
Viele Grüße: Andree Runge

Es gibt zwar für jeden Scherz einen Fanclub (angeblich sogar einen für Blue System! Ha!), aber von einem WC-Fanclub ist mir nichts bekannt. Wenn es so einen geben sollte oder jemand von Euch vorhat, einen zu gründen, möge er/sie sich bitte an mich wenden. Ich werde Euch (in meiner Freizeit!) vermittelnd zur Seite stehen.

GEWALT

Hallo Rainer!
Ich lese die PC Games seit ihrer Erstausgabe. Ihr seid auf dem richtigen Weg! Dennoch gibt es etwas, das mich beunruhigt. Es ist die Tatsache, daß über 80% der publizierten Spiele mit dem aktiven Ausüben von Gewalt in allen nur möglichen Spielarten zu tun hat. Keine Angst, ich bin mir bewußt, daß Ihr nur das bringen könnt, was erscheint. Dennoch frage ich mich, was bringen wir unseren Kindern da näher? Ich bin übrigens nicht der Meinung, Spiele zu indizieren sei eine hinreichende Methode, um schädlichen Einfluß auf Heranwachsende zu begrenzen. Ich glaube, daß die Palette Eurer Rezensionen hervorragend ergänzt würde durch eine Kritik über mögliche Einflußnahme des Computerspiels auf den Spieler (Beipackzettel: fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker). Natürlich sollte hier auf wertfreie Information geachtet werden, um so einem „moralischen Zeigefinger" vorzubeugen; doch auch hier gilt das Prinzip der schonungslosen Offenheit. Gewalt ist Bestandteil unserer Gesellschaft. Und gerade deshalb ist es notwendig, unserer jungen Generation zu helfen, mit Gewalt respekt- und sinnvoll, dem simulierten Leben gegenüber, umzugehen. Vielleicht regt mein Brief ja zu einer Diskussion an.
Weiterhin frohes Schaffen: C. Leißmann

Ich denke schon, daß wir in unseren Artikeln hinreichend über den Spieleinhalt berichten. Tiefgreifende Psychologiestudien haben aber darin nichts zu suchen. Sehr viele Computerspiele drehen sich um irgendeine Form von Gewalt, da - wie auch in anderen Spielen - das „Sich-behaupten im Spiel" ja der eigentliche Inhalt ist. Sehr viele Psychologen sind auch der Meinung (welcher ich mich anschließe), daß Computerspiele nicht aggressiv machen, sondern vielmehr , daß Jugendliche, die einen latenten Hang zur Aggressivität haben, solche Spiele bevorzugen. Ich denke nicht, daß von solchen Spielen eine Gefahr für ein geistig gesundes (blöde Wortkombination) Aufwachsen unserer Jugend besteht. Ich glaube auch nicht, daß jemand von Spielen zu bestimmten Verhaltensmustern animiert wird. Vielmehr wird es so sein, daß am Computer gerade solche Sachen am meisten Spaß machen, die man niemals im richtigen Leben tun würde. Ich käme nie auf die Idee, so zu fahren, wie ich es in „Bleifuß" tue, und habe noch nicht mal eine Kettensäge!

PC Games hilft!

Hallo PC Games,
ich wende mich vertrauensvoll an Euch, in der Hoffnung, daß Ihr auch mir helfen könnt.
Zwar habe ich keine großen Computerkenntnisse, wollte aber dennoch meinen Pentium 100 mit zweimal 8 MB aufrüsten. Ich kaufte bei der Firma „Walther Elektronik" in Heidelberg zwei 8 MB PS/2-Module. Leider kam ich erst nach ca. einer Woche dazu, sie einzubauen. Ich stellte mit Entsetzen fest, daß nunmehr mein Computer nicht mehr startete. Ich ging wieder in den Laden, um die offensichtlich defekten Module umzutauschen. Was der Verkäufer noch kurzem Gespräch auch tat. Wieder startete mein Computer nicht. Nach einigen Telefonaten mit der Firma Walther Elektronik stellte sich heraus, daß die SIMMs nicht defekt sind, sondern mein Computer sogenannte „Double-sided SIMMs" benötigt, ich aber nur „single-sided" gekauft hätte. Als ich sie wieder in den Laden brachte, um sie umzutauschen, wurde mir gesagt, daß dies nicht mehr ginge, weil ich nur ein Rückgaberecht in einem Zeitraum von 14 Tagen hätte. Der Verkäufer (derselbe) empfahl mir, die SIMMs privat zu verkaufen. Bis jetzt habe ich über 900,- DM für Speicher ausgegeben, den ich nicht verwenden kann, oder für einen Teil des Preises verkaufen muß. Ich hoffe, daß Sie etwas Positives erreichen können.
Vielen Dank im Voraus für Ihre Bemühungen: Sven Happert

Leider muß ich Ihnen mitteilen, daß man der Firma eigentlich nichts vorwerfen kann - aber sanft anfragen sollte dennoch möglich sein. Ich telefonierte mit der Geschäftsleitung der Firma „Walther Elektronik" und dort versprach man mir, die Sache zu überprüfen. Das Telefonat am nächsten Tag brachte folgendes Ergebnis: Leider teilten Sie dem Verkäufer nicht mit, für welchen Computer Sie die SIMMs benötigten oder äußerten spezielle Wünsche. Da zum fraglichen Zeitpunkt sich sehr viel Kundschaft im Laden aufhielt, fragte auch der Verkäufer nicht nach. Was bei dem Umtausch schiefging, konnte nicht mehr nachvollzogen werden. Als der Verkäufer nach mehr als zwei Wochen eine Rücknahme verweigerte, handelte er nach seinen Vorschriften. Jedoch ist die Geschäftsleitung bereit, aus Kulanzgründen die SIMMs umzutauschen. Ein entsprechender Brief an Sie müßte schon unterwegs sein. Ich sag doch, daß man mit den meisten Leuten reden kann. Aber eines kann ich mir nicht verkneifen: Wenn Sie einen Blick in Ihr Handbuch geworfen hätten, hätte die ganze Sache wahrscheinlich nicht stattgefunden.

Haben Sie auch ein Problem mit einem Hersteller oder Versandunternehmen? Dann schreiben Sie uns! Wir bemühen uns, „Mißverständnisse" jeglicher Art aus der Welt zu schaffen.
Sie erreichen uns per Fax *(0911/6426333)*, per *E-Mail (CompuServe: 100567,3006)* oder in schriftlicher Form: *Computec Verlag, Redaktion PC GAMES, Kennwort: Ärger? Isarstraße 32-34 90 451 Nürnberg*

Chartbreaker

Mit Ihrer Beteiligung bei der folgenden Umfrage können Sie uns helfen, PC GAMES noch besser nach Ihren persönlichen Wünschen zu gestalten. Natürlich bedeutet das auch für die Softwarefirmen einen kleinen Wink mit dem Zaunpfahl. Alle persönlichen Angaben werden natürlich streng vertraulich behandelt.

1 Nennen Sie uns drei Spiele, die Ihr Interesse am stärksten wecken. Kreuzen Sie dazu bitte in der ersten Spalte genau drei Spiele an!

2 Nennen Sie uns die Spiele, die Sie definitiv kaufen werden! Kreuzen Sie dazu bitte die entsprechenden Felder in der zweiten Spalte an!

Spiel	Finde ich interessant:	Werde ich kaufen:
Comix Zone	❑	❑
Command & Conquer 2: Red Alert	❑	❑
Command & Conquer 3: Tiberium Sun	❑	❑
Command & Conquer: Der Ausnahmezustand	❑	❑
Earthsiege 2	❑	❑
Ecco the Dolphin	❑	❑
Fast Attack	❑	❑
Genderwars	❑	❑
Kingdom o' Magic	❑	❑
MissionForce: Cyberstorm	❑	❑
Rama	❑	❑
Red Baron 2	❑	❑
Ridge Racer	❑	❑
Rise of the Robots 2	❑	❑
Silent Thunder	❑	❑
Sonic the Hedgehog	❑	❑
Star Control 3	❑	❑
The Darkening	❑	❑
Tomcat Alley	❑	❑
Zork: Nemesis	❑	❑

3 Welchen Rechner besitzen Sie?

❑ 386 ❑ 486 ❑ Pentium

4 Besitzen Sie ein CD-ROM-Laufwerk?

❑ Nein ❑ Ja, und zwar: ❑ 1x ❑ 2x ❑ 3x ❑ 4x

5 Welches Genre interessiert Sie am meisten?

❑ Beat `em Up ❑ Strategiespiel ❑ Arcade-Action
❑ 3D-Action ❑ Rollenspiel ❑ Rennspiel
❑ Sportspiel ❑ Adventure ❑ Jump&Run
❑ Flugsimulation ❑ Wirtschaftssimulation ❑ Interaktiver Film
❑ Sonstiges: ____________

6 Wollen Sie in den nächsten sechs Monaten Ihren PC aufrüsten?

❑ Nein ❑ Ja: ____________

Der Gewinner der Leserumfrage in PC GAMES 12/95 heißt Florian Preuß und bekommt von uns ein PC-Spiel für sein System.

7 Wie gefällt Ihnen die aktuelle Ausgabe der PC GAMES?

Schulnote: ________

8 Was gefällt Ihnen an dieser Ausgabe besonders?

____

9 Was gefällt Ihnen weniger?

____

10 Wie finden Sie die Titelseite?

Schulnote: ______

11 Wie alt sind Sie?

_____ Jahre

12 Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus?

ca. ________ DM

13 Sind Sie?

❑ männlich ❑ weiblich

Name, Vorname

Straße

Wohnort

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: Chartbreaker
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



PC Games Disc & Mag



PLAYERS GUIDE

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 2/96



Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC Magazin-Tips bestellen:
__St. HELP-Sammelordner „PC Games" je 10,- DM ____

Gesamt DM ____
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM ____

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ____
❐ bar (Geld liegt bei)
❐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name..

Straße..

PLZ Wohnort..

Datum/Unterschrift..

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus der PC GAMES
- für die wichtigsten 192 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!



WARCRAFT II

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1 - HUMANS

Ehre wem Ehre gebührt: Das Fantasy-Echtzeit-Spektakel von Blizzard Entertainment wurde nicht nur mit dem PC Games Award und der Auszeichnung „Spiel des Monats" gewürdigt, sondern bekommt diesmal auch breiten Raum in der Tips & Tricks-Rubrik eingeräumt. In der ersten Folge beschreiben wir EINEN der vielen möglichen Lösungswege für alle 14 Missionen der Humans. Die Ausgabe 3/96 der PC Games komplettiert den Walk-Through mit den Levels der „Orkischen Horde".

Mission 1: Hillsbrad

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 0



Los geht's am oberen Kartenrand der recht kleinen Map. Neben einem Bauernhof und einem Rathaus entdecken Sie mehrere Soldaten, einen Soldaten sowie eine Goldmine (2.500). In der rechten unteren Ecke der Karte exisitiert noch eine Mine, die eine Kapazität von 5.000 aufweist. Zunächst baut man einen Bauernhof und läßt währenddessen einen Arbeiter ausbilden. Durch den Abbau von Gold finanziert man zusätzliche Gehilfen, die so lange das edle Material anliefern, bis die Goldmine erschöpft ist. Versammeln Sie die drei Soldaten und lassen Sie sie im Uhrzeigersinn am Kartenrand entlanglaufen. Im Verlauf ihrer Reise treffen sie auf insgesamt vier ziemlich einsame und deshalb relativ harmlose Orc-Grunzer, die im Eiltempo exekutiert werden. Dadurch können Ihre Untertanen gefahrlos zur zweiten Goldmine vorstoßen und sich dort eindecken. Vergessen Sie nicht, einigen Arbeitern Holz schlagen zu lassen, da dies für die vier Bauernhöfe und die Kaserne benötigt wird. Sobald diese fünf Gebäude vorhanden sind, haben Sie die erste Mission auch schon gewonnen.

Mission 2: Hinterhalt bei Tarren Mill

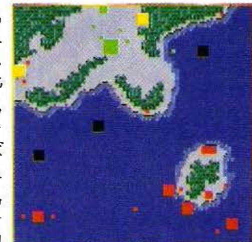
Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 0



Sie erhalten den Auftrag, die Elfen-Bogenschützen zu befreien, die in der Orc-Festung gefangengehalten werden. Anschließend soll die Truppe zum Leuchtkreis in Ihrem eigenen kleinen Dorf geführt werden. Sie starten unterhalb der Kartenmitte mit einigen Bauernhöfen, einem Rathaus und Militär. Da zuwenig Nahrung für alle Einheiten vorhanden ist, baut der einzige Arbeiter zunächst einen Bauernhof. Währenddessen schicken Sie die beiden Zerstörer nach links; dort entdeckt man einen Orc'schen Zerstörer, der mit wenigen Kanonensalven versenkt wird. Anschließend tuckern die beiden Schiffe in die rechte Mitte des Eismeeres und vernichten dort einen weiteren gegnerischen Zerstörer. Damit ist die Gefahr eines Angriffs von der See-Seite gebannt.
Die militärischen Einheiten dürfen Sie mangels Masse noch nicht ausschwärmen lassen. Stattdessen lassen Sie den Arbeiter Gold in der direkt angrenzenden Mine (Kapazität: 12.500) abbauen und ins Rathaus transportieren. Mit dem zweiten Arbeiter konstruiert man noch einen Bauernhof und stellt so die Versorgung weiterer Untertanen sicher. Diese liefern Gold und Holz in ausreichender Menge an, um eine Kaserne und ein Sägewerk bauen zu können. Es ist nicht unbedingt erforderlich, im Sägewerk die Pfeilstärke zu erhöhen. Immerhin ermöglicht dieses Gebäude aber die Ausbildung von mehreren Bogenschützen, die zusammen mit einem Pulk von Rittern so lange „hergestellt" werden, bis der Vorrat der Goldmine erschöpft ist.
Achten Sie während der gesamten Aktion darauf, daß sich die Arbeiter nicht zu weit nach links oder nach oben von der Basis entfernen. Anschließend markieren Sie neun Ritter und Bogenschützen und lassen sie auf die linke Seite marschieren. Eventueller Widerstand kann relativ schnell beseitigt werden. Einige Schritte weiter oben lauert bereits der Orc-Stützpunkt, der von Axtwerfern umgeben ist. Lassen Sie die Bogenschützen aus der Distanz feuern, während die Ritter direkt auf die Orcs einknüppeln. Die Wachtürme sind schnell zerstört, ebenso der notdürftige Wall, den die Ritter innerhalb weniger Sekunden zerbröseln. Mindestens eine Einheit umrundet einmal die sechsköpfige Elfen-Crew. Markieren Sie die Gruppe, bilden Sie einen Schutztrupp aus eigenen Leuten und lotsen Sie die gesamte Mannschaft zu Ihrer Basis. Sobald die Elfen den Leuchtkreis erreicht haben, ist Ihnen der Sieg nicht mehr zu nehmen.

Mission 3: Southshore

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 2.000



Das Ziel der Mission besteht darin, mindestens einen Hafen zu bauen und vier Ölbohrtürme zu errichten. Ihren Zerstörer lassen Sie zunächst am eigenen Ufer entlangschippern, um die ersten Orcs am Ufer zu töten. Dabei wird er zwangsläufig auf das erste Ölfeld rechts oben und mindestens einen Zerstörer stoßen, der aber versenkt werden kann. Eine der beiden Goldminen (15.000) befindet sich rechts oberhalb Ihres Startpunktes. Erneut beginnen Sie mit dem Bau eines Bauernhofs. Es folgen weitere Arbeiter, die Holz und Gold auftreiben. Zusätzliche Bauernhöfe werden nötig sein, vor allem ab dem Zeitpunkt, an dem Ihre Arbeiter ein Sägewerk und eine Kaserne in die Landschaft stellen. Bleiben Sie dabei immer in unmittelbarer Nähe des Rathauses. Der Grund: An der linken Kartenmitte lauern drei Orc-Grunzer, die eine zweite Goldmine (20.000) bewachen. Mutige Spieler beordern bereits jetzt ein paar Soldaten dorthin, um den Rohstoff-Nachschub zu sichern. Auf der sicheren Seite sind Sie, wenn Sie ca. vier Soldaten mittels der Kaserne heranbilden und losschicken. Ein Arbeiter baut am rechten oberen Ufer einen Hafen; danach konstruiert man damit einen Öltanker, der den Bohrturm auf das benachbarte Ölfeld stellt. Sobald drei bis vier Zerstörer fertiggestellt sind, werden diese auf Entdeckungsreise geschickt. Unterwegs wird ein gutes halbes Dutzend an feindlichen Zerstörern untergehen. Achten Sie darauf, daß immer sämtliche Schiffe auf einen Gegner feuern. Sichern Sie den eigenen Hafen durch zwei andere Zerstörer ab. Auf der kleinen Insel rechts unten eliminieren Sie die Orc-Axtwerfer und vernichten die Bauernhöfe am Uferrand. Ebenfalls ein Opfer der Kanonenkugeln wird der Hafen sowie die Ölraffinerie. Im Anschluß daran werden die zwei bereits errichteten Ölbohrtürme der Orcs verwüstet. Mit drei produzierten Öltankern (Gold sollte in ausreichender Menge vorhanden sein) errichtet man auf den drei restlichen Ölfeldern je einen Bohrturm - that's it!



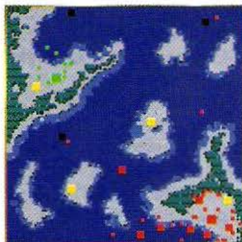


WARCRAFT II

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1 - HUMANS

Mission 4: Attacke auf Zul'dare

Startbedingungen: ■ Gold: 600 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 1.500

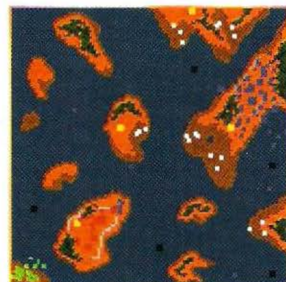


Die Orc-Basis auf dieser Karte soll komplett zerstört werden. Sie starten links oben mit einer gutbestückten Goldmine (115.000), mehreren Bauernhöfen, einem Rathaus und einigen Einheiten. Es gibt noch drei weitere Goldminen: eine davon mitten in der Orc-Festung am rechten unteren Kartenrand auf einer Halbinsel und zwei Minen auf kleinen, robbenbevölkerten Inseln. Zunächst müssen Sie eine ganze Reihe von Arbeitern ausbilden, die das Gold heranschaffen und kräftig abholzen. Nachschubprobleme dürften in dieser Mission nicht auftreten; falls doch, schicken Sie eine Fähre mit einigen Arbeitern auf eine der beiden erwähnten Inseln, errichten dort je ein Rathaus und beuten die Minen aus.
Mit genügend Gold und Holz konstruieren Sie zunächst eine Reihe von Bauernhöfen, gefolgt von einer Kaserne und einem Sägewerk. In letzterem erhöhen Sie die Pfeilstärke - genug Gold haben Sie ja. Recht bald sollten Sie einen Hafen besitzen, wo Sie einen Öltanker bauen lassen und diesen dann zum nahegelegenen Ölfeld schicken. Dort entsteht eine Bohrinsel. Finanzieren Sie mindestens fünf Öltanker, die für reibungslosen Nachschub sorgen. Gießerei und Ölraffinerie sind die nächsten Bauwerke; in der Gießerei lassen Sie die Wirksamkeit der Kanonen und die Schiffspanzerung verstärken. Da unter Umständen die Orcs in Ihrer Gegend landen, sollten Sie frühzeitig Ritter und Bogenschützen ausbilden und am Ufer postieren bzw. patrouillieren lassen.
Zur Beschleunigung der Produktion von Zerstörern, Fähren und Öltankern bauen Sie mindestens einen zweiten Hafen; damit Ihnen genügend Infanterie für den Angriff der Orc-Basis zur Verfügung steht, kurbeln Sie die Ausbildung mit einer zweiten und dritten Kaserne an. Drei Ihrer Zerstörer versenken einen Orc-Zerstörer am Ölfeld unterhalb Ihres Eilands und ein weiteres Schiff der Orcs, das am Ölfeld zwischen den beiden kleinen Inseln in der Kartenmitte Wache schiebt. Die dazugehörige Bohrinsel zerstören Sie vollständig, ebenso die Fähre, die nicht weit davon am Ufer festgemacht ist. Bugsieren Sie die Zerstörer an die rechte Kartenmitte und tuckern Sie am rechten Rand entlang. Oben angelangt wird der Orc-Zerstörer vernichtet. Jetzt können Sie die gesamte Karte erkunden und etwaige Restposten mit drei Zerstörern leicht bewältigen; sparen Sie aber unbedingt die rechte untere Ecke aus - denn dort lauern die Orcs. Wenn Sie den Level kennen, chartern Sie zwei bis drei Fähren mit Soldaten und Bogenschützen sowie mindestens drei bis vier Zerstörer. Die Fähren lassen Sie ungefähr in der Kartenmitte warten, während die Zerstörer mitten in die Orc-Basis fahren und dort gegnerische Zerstörer, Öltanker und Fähren auslöschen. Mit welcher Gegenwehr Sie zu rechnen haben, hängt hauptsächlich davon ab, wie lange Sie mit der Offensive gewartet haben. Ihre Zerstörer fahren am Ufer entlang und machen alle Gebäude in Kanonen-Reichweite dem Erdboden gleich; achten Sie vor allem auf die Axtwerfer, die Ihnen Beile entgegenschleudern. Sobald das Ufer sicher ist, landen die Fähren am oberen Teil der Orc-Halbinsel und laufen nach unten ins Zentrum des Stützpunkts. Den Wachturm sollte man unbedingt als erstes zerstören. Nun beseitigt man zunächst die gesamte lebende Orc-Mannschaft (vor allem Axtwerfer und Grunzer, anschließend die Peons). Die Vernichtung der Kaserne stoppt die Produktion von Orc-Kriegern. Danach wird das Haupthaus in Schutt und Asche gelegt, so daß die Peons weder Holz noch Gold anliefern können. Mit Hilfe eines Dutzend Soldaten und Bogenschützen ist die Orc-Siedlung in wenigen Minuten verschwunden.



Mission 5: Tol Barad

Startbedingungen: ■ Gold: 2.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 1.000



Sie beginnen in der linken unteren Ecke, laden die zwölf Infanteristen bzw. Arbeiter in die Fähre und setzen zur Insel über, auf der für Sie sichtbar gerade die Orcs eine Siedlung der Allianz zerbröseln. Je schneller Sie reagieren, desto weniger Schaden richten die Orcs an und desto mehr Arbeiter überleben den Überfall. Sobald Sie alle Feinde getötet haben, bauen Sie eine Reihe von Bauernhöfen - und zwar so lange, bis Sie die gesamte Bevölkerung ernähren können. Produzieren Sie massenhaft Arbeiter, entern Sie die Goldmine (89.000) und lassen Sie den Wald abholzen. Bei entsprechendem Vorrat erhöhen Sie die Schwert-, Schild- und Ballista-Stärken in der bereits gebauten Schmiede. Ebenfalls vorhanden ist ein Rathaus, das bis zur Burg ausgebaut wird. Mit dem Flugapparat erkunden Sie die gesamte Gegend; achten Sie darauf, daß die Maschine nicht in die Nähe von Zerstörern oder der Orc-Basis (erstreckt sich von rechts oben Richtung Kartenmitte) kommen, da die Axtwerfer dem Gerät enorm Schaden zufügen können.



Was Ihnen in Ihrem Stützpunkt noch fehlt, ist eine Kaserne. Allerdings besitzen Sie von vornherein einen Öltanker, den Sie zum Ölfeld rechts neben der Stützpunkt-Insel finden. Vor Orc-Angriffen schützen Sie den Bau mit Hilfe von zwei Zerstörern. Auch Ihre Basis müssen Sie absichern, denn früher oder später wird ein Haufen Orcs an Bord einer Fähre aufkreuzen. Frühzeitig sollten Sie dafür sorgen, daß Ritter und Bogenschützen am Uferrand postiert sind. Ergänzen Sie die Verteidigung durch mehrere Ballistas und Kanonentürme (entstehen aus herkömmlichen Kontrolltürmen), die Sie an allen Seiten und Ecken Ihrer Insel aufstellen. Achtung: Die Orcs können unvermutet von der Seeseite auftauchen, weil ihre graue Farbe auf der Übersichtskarte nur schlecht zu erkennen ist. Falls Ihr Flugapparat abgeschossen wurde, können Sie durch die Konstruktion einer Erfinder-Werkstatt einen neuen bauen. Den Hafen bauen Sie am besten an einer geschützten Stelle; alternativ können Sie ihn mit Ballistas und Türmen abschirmen. Es folgen in unmittelbarer Nähe je eine Gießerei (Kanonen und Schiffspanzerung aufwerten!) und eine Ölraffinerie, die Sie ebenfalls gut bewachen sollten.



Weil Ihnen sehr bald das Holz auf der Insel ausgehen wird, schicken Sie eine Fähre mit einigen Arbeitern auf die darüberliegende Insel. Begleitet werden sie von einer zweiten Fähre, die Soldaten, Bogenschützen, eine Ballista und ggf. weitere Arbeiter enthält. Dort und auf der nächsten Insel gibt es große Wälder; um die Arbeiter zwecks Holz-Ablieferung



WARCRAFT II

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1 - HUMANS

nicht ständig hin- und hertransportieren zu müssen, baut man Rathäuser. Letztere muß man allerdings nicht zur Burg ausbauen!
Bevor die Orcs Dutzende von Zerstörern bauen können, sollten Sie präventiv ein wenig dazwischenfunken: Attackieren Sie mit mindestens neun Zerstörern den Ölbohrturm, der sich kurz unterhalb der Orc'schen Basis befindet. Zuvor sollten Sie die zahlreich vorhandenen Orc-Zerstörer (einer nach dem anderen) versenken, anschließend die Öltanker und dann die Ölplattform selbst. Zwischendurch kontrollieren Sie permanent, ob die Orcs nicht bereits wieder ihre Stadt besuchen. Falls möglich, beseitigen Sie die Orc-Wachtürme von der Seeseite aus und berücksichtigen dabei die Axtwerfer! Da Sie mit den Zerstörern nicht alle Gebäude erreichen, schicken Sie drei, besser vier oder fünf Fähren mit Soldaten, Bogenschützen und Ballistas auf die Orc-Halbinsel. Die Landung erfolgt am besten im Schlammgebiet links unterhalb der Orc-Goldmine. Um den Ausbildungs-Vorgang Ihrer Infanterie zu beschleunigen, sollten Sie zwei bis drei Kasernen Ihr eigen nennen. Einen zeitlichen Vorsprung gewinnen Sie allein durch die Tötung der Peons, die zwischen Goldmine und Haupthaus pendeln. Vorsicht vor den Kontrolltürmen und den Katapulten im Zentrum der Basis! Schützen Sie Ihre Ballistas mit Soldaten und fahren Sie so weit wie möglich an die Türme heran. In der Reihenfolge Kaserne - Haupthäuser (es gibt mehrere) - Häfen - Gießereien - Raffinerien - Rest der Basis zerstören Ihre Ballistas zuverlässig die gesamte Orc-Ansiedlung.

Mission 6: Dun Algaz

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 2.500



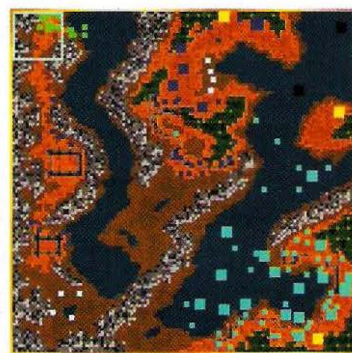
Die Besonderheit dieser Mission besteht darin, daß sich die Allianz im oberen Teil der Karte niedergelassen hat, während die Orcs den unteren Abschnitt besiedeln. Beide Gebiete sind mit brückenartigen Gebilden aus festem, betretbarem Schlamm verbunden. Im Dorf existieren bereits einige Gebäude und vor allem eine Goldmine (35.000), deren Bestand für die Anfangsphase genügen dürfte. Links oben finden Sie eine zweite Mine, die aber von zwei Grunzern bewacht wird. Um sich vor eventuellen Übergriffen der Orcs zu schützen, stellen Sie zwei Soldaten an den Dorfeingang am rechten Bildschirmrand und plazieren einen Kanonenturm links unterhalb der Goldmine. Dies ist ein bevorzugter Angriffspunkt der Orcs. Obwohl es möglich ist, hat sich der Bau von Häfen und Zerstörern in etlichen Testläufen nicht bewährt. Richten Sie Ihr Augenmerk lieber auf die Soldaten, Bogenschützen, Ballistas und Ritter, die erstmals zur Verfügung stehen. Gewarnt sei vor allem vor den problematischen Ogern, die des öfteren eine Attacke starten und über die Wälder verteilt sind. Sobald die Verpflegung sichergestellt ist und ganze Pulks an Arbeitern zur Mine und in den Wald marschieren, stellt man eine Schmiede ins Dorf. Ab vierstelligen Goldvorräten verstärkt man Schwerter, Schilde, Pfeile und die Ballistas. Wenn Sie das Rathaus zur Burg ausbauen, können Sie Pferdeställe nutzen, die wiederum Ritter ermöglichen. Auch Elfen-Ranger sind über das Sägewerk aktivierbar und können anschließend in der Kaserne ausgebildet werden. Falls die Basis verteidigungsfähig ist, schickt man zwei bis drei Ritter am oberen Kartenrand entlang ganz nach links. Zweck der Übung ist die Sicherung des Weges zur zweiten Goldmine. Die beiden Grunzer dürften kein Problem darstellen. Direkt beim Bergwerk kann man ein Rathaus bauen, um den langen Rückmarsch zum Dorf zu vermeiden. Lassen Sie den Wald in der Umgebung abholzen, um eine Kaserne bauen zu können - wir werden sie noch brauchen. Versuchen Sie, das gesamte obere Gebiet Orc-frei zu bekommen. Verwenden Sie zur Erkundung der Karte einen Flugapparat (vorher Erfinder-Werkstatt bauen). Mit ca. zehn Soldaten und Rittern, fünf Bogenschützen und drei Ballistas können Sie eine erste Offensive starten: Dazu lassen Sie die Armee an der äußersten linken Verbindung nach unten vorrücken. Etwaiger Widerstand läßt sich im Normalfall leicht beseitigen. Unten angekommen, halten Sie sich unbedingt links und werden eine Goldmine entdecken. Die Reichweite der Ballistas reicht aus, um abgeschirmt durch den schmalen Waldstreifen einen Teil der Orc-Basis zu zerstören. Sollten Orcs auftauchen und die Ballistas malträtieren, eilt man mit Rittern oder Soldaten zur Hilfe (keine Bogenschützen!). Reißen Sie den Orc-Wall ganz links unten ein und dringen Sie auf diese Weise in die Basis ein. Alle anderen Wege sind mit Axtwerfern, Ogern und Grunzern übersät. Schalten Sie immer zuerst die Wachtürme aus und schützen Sie unbedingt die Ballistas. Drei Schuß müßten im Normalfall für die Zerstörung eines Turms genügen.



Versammeln Sie mindestens zwanzigköpfige Heere an jeder „Brücke" (Ballistas, Ritter, Bogenschützen) und rücken Sie gleichzeitig vor. Hindern Sie die Peons unbedingt am Abbau von Gold, denn dadurch können auch keine weiteren Krieger-Orcs produziert werden. Der Rest ist inzwischen Routine: Alles Lebende eliminieren, Kaserne und Festungen einäschern und anschließend die Bauernhöfe, Sägewerke usw. in mühevoller Kleinarbeit niederbrennen.

Mission 7: Grim Batol

Startbedingungen: ■ Gold: 1.700 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 2.000



Fünf Ölraffinerien müssen zerstört werden. Sie beginnen links oben und schicken zunächst einen Trupp Ritter, Soldaten und Bogenschützen nach unten. Die entgegenkommenden Orcs können schnell beseitigt werden. Reißen Sie die Mauern ein und entführen Sie die eingeschlossenen Katapulte, über die Sie ab diesem Zeitpunkt verfügen können. Sorgen Sie dafür, daß Ihre neuen Errungenschaften beim weiteren Vorstoß nach unten nicht beschädigt oder gar zerstört werden. Im folgenden finden Sie insgesamt drei Katapulte, die Sie bei Erreichen des unteren Kartenrands zusammen mit Ihren Kriegern am unteren Ufer postieren. Lassen Sie die Bauern und sonstigen Einheiten von oben nachkommen; die beiden Fähren werden ebenfalls nach unten manövriert. Damit verladen Sie alle Einheiten und setzen zum rechten Ufer über. Vorsicht: Hier befinden sich eine stattliche Orc-Siedlung! Schicken Sie vorsichtig ein (!) Katapult vor, das Sie mit Soldaten und Rittern abschirmen. Aus der Distanz zerstören Sie vor allem die Türme, aber auch fast alle Orc-Krieger, ohne großen Schaden für das Katapult in Kauf nehmen zu müssen. Sobald die gesamte Orc-Stadt vernichtet ist, bauen Sie ein Rathaus direkt

WARCRAFT II

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1 - HUMANS



neben die Goldmine (ganz oben, Kapazität: 28.000). Vier bis fünf Bauernhöfe sind fürs erste als Minimum erforderlich. Es folgt das Standard-Programm: Holz und Gold besorgen lassen und Kaserne, Sägewerk, Schmiede, Hafen, Gießerei und Raffinerie errichten. Die zwei Fähren sind im übrigen ab der Eroberung der Orc-Kolonie überflüssig. Im Hafen werden einige Öltanker gebaut, die auf dem benachbarten Ölfeld einen Ölbohrturm bauen und diesen ausschlachten. Gegen Angriffe von Orc-Zerstörern wehrt man sich mit eigenen, noch zu bauenden Zerstörern, wobei in diesem Fall die Schlachtschiffe effektiver sind. Mit einer neuen Fähre transportieren Sie zwei Katapulte und vier Arbeiter auf die Insel (rechte Seite der Karte, von oben am rechten Kartenrand entlangfahren). Dort stellt ein Arbeiter ein Rathaus auf, während die anderen bereits in die Mine (22.500) marschieren können. Die zwei Katapulte stellen Sie an das untere Ufer der Insel und bombardieren von dort Orc-Zerstörer (vorsichtig annähern!) und die Ölplattform. Zur Unterstützung schicken Sie drei bis vier eigene Zerstörer in diese Gegend (Achtung: massiver Widerstand). Auf der annektierten Insel entsteht neben dem Rathaus ein Hafen, der neue Schlachtschiffe, aber keine Zerstörer mehr produziert. Verstärken Sie wie gehabt Kanonen und Panzerung Ihrer Schiffe und rücken Sie dann mit vier oder fünf Schlachtschiffen nach unten vor. Vernichten Sie eine Raffinerie nach der anderen; die Kampfpötte und Orc-Zerstörer stellen keine ernsthafte Gefahr dar. Nehmen Sie sich vor den Kanonentürmen in acht; die Reichweite der Schlachtschiffe ist ausreichend, um Axtwerfer und diese Türme aus sicherer Entfernung zu liquidieren.

Level 8: Tyr's Hand

Startbedingungen: ■ Gold: 0 ■ Holz: 0 ■ Öl: 2.000



Den Bauernstand sollte man möglichst schnell niederschlagen: Galoppieren Sie mit Ihren Leuten von der rechten unteren Ecke aus etwas nach oben und retten Sie die Verbündeten (erkennbar am türkisfarbenen Hemd). Die neugegründete Basis braucht zunächst Gold und Holz, so daß Sie mittels des Rathauses Arbeiter en masse produzieren müssen. Anschließend erweitern Sie die Basis (Kaserne, Sägewerk, Ställe etc.) so lange, bis Sie genügend Gold (die Goldmine beherbergt über 54.000 Units) und Holz für eine Burg und ein Schloß haben. Damit sind die ersten beiden Ziele erreicht. Während der Expansion werden Sie immer wieder von den drei verschiedenen Orc-Stämmen heimgesucht. Zum Schutz vor Angriffen stellen Sie an die drei durch Wälle verstärkten Dorf-Eingänge je einen Kanonenturm und lassen zusätzlich einige Soldaten, Ritter, Bogenschützen, Ballistas und neuerdings Paladine (vorher Kirche bauen) patrouillieren. Für Ihre Gegen-Offensive brauchen Sie jede Menge Militär, so daß sich der Bau mehrerer Kasernen lohnt. Nehmen Sie in allen Kategorien Updates vor. Mit drei Ballistas, einer Handvoll Elfen-Rangern und mindestens einem Dutzend Paladinen ziehen Sie am unteren Kartenrand entlang nach links, bis man auf einen Orc-Wall trifft. Dahinter verbirgt sich eine der drei Orc-Siedlungen, die auf die restlichen drei Karten-Viertel verteilt sind. Die Ballistas rücken so weit vor, daß sie zwar die Axtwerfer, Katapulte, Oger und Grunzer erwischen, aber selbst nicht zum Ziel werden können. Einige aufgeschreckte Orcs werden angreifen, stellen aber keine größere Gefahr dar: Nutzen Sie die Paladine, um nicht unnötig das Leben Ihrer leichtgepanzerten Fußtruppen zu gefährden. Die Basis können Sie dann leicht erobern. In der Zwischenzeit produzieren Sie auch im Heimat-Dorf Unmengen von Paladinen und anderen Einheiten. Noch während der Zerstörung der Orc-Siedlung bauen Sie bereits an der freigewordenen Stelle ein Rathaus und mindestens zwei Kasernen. Dadurch verkürzen sich die Fußmärsche für die Arbeiter, die die ursprüngliche Orc-Mine plündern. Rüsten Sie weiter auf und verstärken Sie sich vor allem mit Ballistas, die von Paladinen geschützt werden. Von der linken Basis aus stoßen Ihre Truppen nach oben vor und besetzen diesen Stützpunkt (auf die Kanonentürme achten). Auch hier wird alles zerstört und - falls nötig - je ein Rathaus und eine Kaserne errichtet. Jetzt greifen Sie von links oben und von rechts unten gleichzeitig an und stürmen die letzte Orc-Bastion im oberen rechten Viertel. Sobald auch dieses Gebiet Orc-frei geworden ist, haben Sie Ihre Aufgabe erfüllt.

Mission 9: Die Schlacht bei Darrowmere

Startbedingungen: ■ Gold: 0 ■ Holz: 0 ■ Öl: 0



Das Problem: Sie besitzen Schlachtschiffe, Zerstörer und Fähren sowie eine ganze Kolonne an Soldaten, Bogenschützen und Ballistas, aber keine Arbeiter. Somit können in dieser Mission keine Rohstoffe verarbeitet werden. Es gibt mehrere Lösungen, um den Lightbringer von der linken oberen Ecke in die rechte untere Ecke zu bringen; dazwischen liegen schmale Kanäle, die von Orc'schen Kanonentürmen und riesigen Stützpunkten umsäumt werden. Natürlich können Sie mit viel Geduld und großer Vorsicht versuchen, die Orc-Siedlungen von der Seeseite unter Beschuß zu nehmen und dann völlig zu zerstören. Die schnellste Art und Weise ist zugegebenermaßen nicht gerade die mutigste und strategisch anspruchsvollste. Und so funktioniert's: Zunächst erkundet man die gesamte Karte mit Hilfe der beiden Flugapparate. Schicken Sie drei Schlachtschiffe in die Nähe der rechten Wasserstraße und nähern Sie sich so weit, daß zwar die beiden Zerstörer angelockt werden, aber die Katapulte sich nicht von der Stelle rühren. Die Orc-Zerstörer gehen sofort unter, wenn sie von drei Kanonen gleichzeitig getroffen werden. Schalten Sie aus sicherer Entfernung die Axtwerfer aus und legen Sie dann - wenn möglich - alle Katapulte und Türme in Schutt und Asche. Zuvor entledigen Sie sich der drei Orc-Schlachtschiffe und -Zerstörer im rechten unteren Abschnitt. Je mehr Orc-Einheiten mit großer Reichweite verschwinden, desto größer die Überlebens-Chancen. Spaßeshalber können Sie auch eine Fähre mit Ballistas und Bogenschützen bestücken und vorsichtig an den er-





WARCRAFT II

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1 - HUMANS

oberten Ufer-Vorsprung bugsieren. Laden Sie die Meute aus und nehmen Sie die Orc-Schiffe von Land aus unter Beschuß. Jetzt schicken Sie die Hälfte der verfügbaren Zerstörer in den Kanal auf der linken Seite und versenken die beiden Orc-Zerstörer. Speichern Sie vorsichtshalber ab. Den zweiten Teil der Zerstörer stellt man vor die vier Fähren und postiert sich in sicherer Entfernung vor der linken Wasserstraße. Dann schickt man alle Fähren und Zerstörer gleichzeitig (!) durch die Meerenge. Die Flugapparate werden als Ablenkung für die Axtwerfer mißbraucht, indem man sie jeweils mitten in einem Orc-Dorf herumschwirren läßt. Die Wahrscheinlichkeit, daß im allgemeinen Trubel eine der Fähren vernichtet wird, ist vergleichsweise gering. Erfahrungsgemäß tragen alle Einheiten nur geringe Schäden davon. Links oben laden Sie den Lightbringer und seine Begleiter in die am besten erhaltene Fähre und durchqueren ein letztes Mal den Kanal. Wenn das Lightbringer-Boot diese Prozedur überlebt hat, ist die Mission schon fast gewonnen. Die geschwächte Basis auf der rechten Seite kann Ihre Kolonne nur mit großen Schwierigkeiten treffen, wenn Sie die Schiffe am linken Ufer entlangschicken. Unten angekommen geht der Lightbringer von Bord und tappt auf den Leuchtkreis - geschafft!

Mission 10: Die Gefangenen

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 1.000



Die zehnte Mission ist vergleichsweise einfach, wenn man die Karte und das Verhalten der Orcs kennt. Ihre Basis belegt das rechte obere Viertel der Map, während die Orc-Clans durch ein Meer getrennt den größten Teil des Festlands (links und unten) in Anspruch nehmen. Links oben residieren die „blauen" Orcs und etwa in der Kartenmitte findet man die „Roten". Die „Blauen" bauen im Gegensatz zu ihren Artgenossen Häfen und Schiffe; deshalb werden sie von dieser Sippe sehr bald Besuch bekommen. Keine Panik: In Ihrem Gebiet haben Sie risikolosen Zugang zu zwei Goldminen mit einem Inhalt von 30.000 bzw. 25.000 Units. Animieren Sie Ihre Arbeiter zum Abbau von Holz und Gold, stampfen Sie Bauernhöfe aus dem Boden und errichten Sie möglichst schnell ein Sägewerk und eine Schmiede. Das versetzt Sie in die Lage, einen eigenen Hafen zu bauen. Eminent wichtig ist eine Kaserne, denn die von Orc-Fähren abgeladenen Grunzer und Axtwerfer bedrohen die Arbeiter. Am effektivsten sind in diesem Fall einfache Soldaten, von denen Sie etwa zehn Stück benötigen und die Sie um das Dorf postieren. Den Hafen bewachen zwei Kanonentürme. Für den Bau von Schlachtschiffen brauchen Sie Öl,

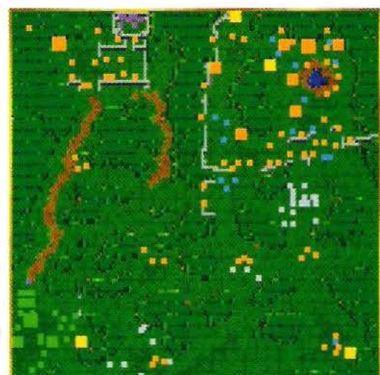


und das gibt es reichlich im Meer etwas unterhalb des Startpunktes. Riesen-Kröten sind in diesem Level glücklicherweise noch nicht vorhanden. Ölraffinerie und Gießerei machen die Anlegestelle komplett. Mit Schlachtschiffen können Sie einige der Orc-Fähren unter Umständen sogar vor dem Eintreffen versenken. Andernfalls verstärken Sie Panzerung und Kanonen der Schiffe mittels der Gießerei und produzieren mindestens fünf Schlachtschiffe. Informieren Sie sich anhand der Mini-Übersichtskarte über den Standort der blauen Orcs und chartern Sie die Schlachtschiffe. Oben angekommen vernichten Sie blitzschnell alle Orc-Zerstörer, Kampfpötte, -Öltanker und -Fähren. Zwischendurch läßt sich bequem die Bohrinsel auslöschen. Wenn Sie die Gießereien, Raffinerien, Häfen und Kanonentürme zerstört und die Axtwerfer aus der Distanz getötet haben, werden diese Orcs keine Schiffe mehr bauen und Sie deshalb auch nicht mehr angreifen. An der Stelle der ursprünglichen Plattform können Sie einen eigenen Bohrturm bauen. Mit den überlebenden und einigen neuen Schlachtschiffen greifen Sie dann den Stützpunkt der roten Orcs an; vom Ufer aus können bereits einige Oger, Axtwerfer, die Katapulte und Kanonentürme eliminiert werden. In der Zwischenzeit bauen Sie vier Fähren, beladen diese mit Rittern, Bogenschützen und vier Ballistas und transportieren die Meute zum Orc-Stützpunkt. Wenn Sie es geschickt anstellen und die verbleibenden Orcs ans Ufer locken, können Sie mit den Schlachtschiffen unkompliziert Ihre Gegner killen. Den Rest besorgen die Ballistas. Damit können Sie auch den Kampfpott am Fluß den Fluten übergeben. Sobald Ihre Leute diese Basis verwüstet haben, errichten einige nachgeschickte Arbeiter ein Rathaus und nutzen die 15.000 Units der Goldmine. Am Fluß baut man einen Hafen, produziert dort zunächst zwei Schlachtschiffe und läßt diese vorsichtig den Strom entlangschippern. Beiderseits des Wasserlaufs entdeckt man zahlreiche Kanonentürme, die aber mit zwei bis drei Salven der Schlachtschiffe locker zerstört werden. Sobald die Schiffe am Ende des Flusses bei den Alterac-Verrätern angekommen sind, bauen Sie in Hafen Nummer 2 drei Fähren und lassen diese nachkommen. Die Abtrünnigen werden verfrachtet, zur anfänglichen Orc-Basis gebracht und steigen dort auf die anderen Fähren um, die die Herrschaften zum Heimat-Stützpunkt bringen. Wenn die Geretteten den Leuchtkreis betreten, haben Sie Ihre Pflichten erfüllt.



Mission 11: Bestrafung der Alterac-Verräter

Startbedingungen: ■ Gold: 0 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 2.500



Die vorhandene Artillerie und Infanterie ist zwar für den Anfang ganz nett, aber fatalerweise fehlen Ihnen Arbeiter. Im oberen linken Teil der Karte gilt es, die Orc-Basis anzugreifen und die dort versteckten Magier und Arbeiter Ihrer Verbündeten zu befreien. Bilden Sie eine Truppe aus drei Soldaten, vier Rittern und zwei Katapulten. Mit dem Rest umstellen Sie Ihre eigene Basis, um gegen Attacken der Orcs oder der Allianz-Verrätern gewappnet zu sein. Das Kampfteam lotsen Sie vorsichtig auf dem Feldweg entlang, der nach Norden führt. Die Ballistas können aus sicherer Entfernung die Kanonentürme



WARCRAFT II

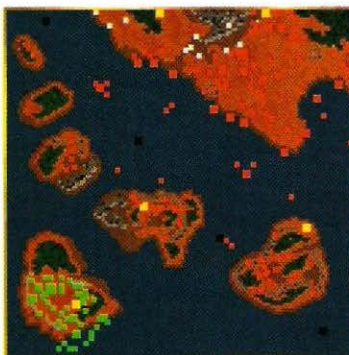
KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1 - HUMANS

zerstören. Fußtruppen Ihrer Gegner bekämpfen Sie am besten mit eigenen Soldaten und Rittern. Die mitgeführten Ballistas schießen die Mauer kurz und klein, so daß Ihre Leute zu den Geiseln gelangen können. Umrunden Sie einmal die kleine Gruppe und nehmen Sie sie mit zu Ihrem Stützpunkt in der linken unteren Ecke. Lassen Sie die Ballistas den Rest der feindlichen Basis abreißen. Die befreiten Arbeiter können Sie nun wie Ihre eigenen behandeln, d. h. sie bauen für Sie Gold in der Mine (45.000 Units) ab. Für die Verpflegung des Heers brauchen Sie mindestens drei; mit fünf bis sechs Farmen sind Sie auf der sicheren Seite. Schützen Sie Ihr Dorf mit Kanonentürmen an strategisch sinnvollen Punkten (z. B. Waldlichtungen). Wichtig: So bald wie möglich brauchen Sie eine Kaserne, denn die Gegner werden Ihnen in unregelmäßigen Abständen drei- bis vierköpfige Abordnungen (Soldaten, Ritter, Bogenschützen) schicken, die bereits unglaublich gut ausgestattet sind. Wundern Sie sich also nicht, wenn Ihr Ritter von einem orangefarbenen Soldaten besiegt wird - dagegen hilft nur eine große Armee, und die bekommen Sie mit der Kaserne. Das Rathaus wird baldmöglichst zu einer Burg und dann zu einem Schloß erweitert. Drei Kasernen reichen vorerst aus, um Unmengen von Rittern und Ballistas herzustellen. Mit einer Kirche machen Sie aus den Rittern wesentlich widerstandsfähigere Paladine, und das Sägewerk schafft die Voraussetzungen für Elfen-Ranger. Mit mehreren Rangern, Ballistas und Paladinen erkunden Sie den unteren Kartenabschnitt in östlicher Richtung. Dort entdecken Sie eine Schar verfeindeter Soldaten sowie einen Drachen, den Sie mit Hilfe der Ranger vom Himmel holen. Am rechten Rand befindet sich eine Goldmine (65.000 Units), die als Ersatz für eine verbrauchte erste Mine herhalten wird. An der gleichen Stelle errichtet ein Arbeiter ein zweites Rathaus sowie drei Kasernen. Über 100.000 Units an Gold und Holz in Hülle und Fülle dürften fürs erste genügen.

Mit Teams von vier bis fünf Paladinen erkunden Sie die Waldgebiete und killen die gegnerischen Units, aber hüten Sie sich vor der gigantischen Gemeinschafts-Basis von Verrätern und Orcs (belegt fast das gesamte rechte obere Viertel der Karte). Fabrizieren Sie so viele Ballistas und Paladine wie möglich, bilden Sie - falls nötig - Magier aus und starten Sie dann einen ultimativen Angriff. Kleiner Tip: Um vorrückende Truppen aufzuhalten, sollten Sie ein Netz aus Kanonentürmen immer enger um den Stützpunkt der Gegner ziehen. Die völlige Zerstörung der Siedlung sollte Sie vor keine größeren Probleme stellen; stellen Sie aber sicher, daß Ihre Leute nicht Opfer der magischen Fähigkeiten des Gegners werden.

Mission 12: Die Schlacht bei Crestfall

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 1.000



Sie legen auf einer größeren Insel im Südwesten der Karte los. Bereits während der üblichen Aufbauphase (Arbeiter, Farmen, Gold, Holz usw.) müssen Sie höllisch aufpassen: Die recht ordentliche Basis ist oft das Ziel der Orcs, die mit Fähren eintreffen. Etwas später werden Sie auch die berüchtigten Riesenkröten bemerken, die vor allem den Hafen im Visier haben. Diese Fantasy-U-Boote werden am ehesten von eigenen Unterseebooten und Flugapparaten aufgespürt. Deshalb brauchen Sie so schnell wie möglich eine Erfinder-Werkstatt, um mindestens fünf der preisgünstigen Flugapparate herzustellen. Mit einem dieser seltsamen Gebilde nehmen Sie die gesamte Karte unter die Lupe. Plazieren Sie Ballistas am Ufer, um Orc-Zerstörer und Kampfpotte rechtzeitig abwehren zu können. Kanonentürme am äußersten Rand der Insel stellen ebenfalls einen zuverlässigen Schutz dar. Die 54.000-Units-Goldmine bietet beste Bedingungen für einen schnellen Aufbau. Enorme Bedeutung kommt der Marine zu; deshalb brauchen Sie zwei Häfen, eine Ölraffinerie und eine Gießerei. Nutzen Sie auf jeden Fall die Updates für Kanonen und Schiffspanzerung. Für die Zusammenstellung der Seestreitkräfte brauchen Sie Öl. In der rechten unteren Ecke gibt es ein Ölfeld, das aber zwei entscheidende Nachteile hat: Erstens ist der Weg zwischen Basis und Bohrturm unverhältnismäßig lang, zum zweiten patrouillieren in dieser Gegend jede Menge Riesenkröten und Zerstörer. Deshalb bestückt man eine Fähre mit je zwei Arbeitern, Ballistas und Rittern und steuert das Boot zusammen mit einem bewachenden Schlachtschiff sowie einem Flugapparat am linken Kartenrand entlang. Unterwegs dürfte es allerdings keine Komplikationen geben. Auf der größeren der beiden oberen Inseln baut man ein Rathaus und rodet den Wald; das ist deshalb wichtig, weil für den Bau von Schiffen größere Kontingente an Holz benötigt werden. In der Nähe des Ölfeldes (20.000 Units) entsteht ein Hafen samt Ölraffinerie. Sobald die Anlagen gebaut und mehrere Öltanker im Einsatz sind, läuft an allen (!) Häfen die Produktion von Schlachtschiffen auf Hochtouren. Damit beschützen Sie zum einen das Ölfeld, zum anderen stören Sie beizeiten die Öl-Beschaffung der Orcs, indem Sie deren Bohrtürme mit Schlachtschiffen bombardieren. Bei jeder Mannschaft sollte ein Flugapparat dabei sein; alternativ können Sie auch zwei U-Boote mitschicken. Sobald Sie den Nachschub bei den Orcs unterbrochen haben, vernichten andere Schlachtschiffe die feindlichen Fähren und Öltanker. Achtung: In der Umgebung der Ölbohrtürme und bei den Orc-Häfen kreuzen etliche Kampfpötte, Zerstörer und U-Boote. Auch Kanonentürme und Katapulte machen Ihnen das Leben schwer. Bringen Sie die Orc-Ölfelder unter Ihre Kontrolle und stellen Sie dort eigene Plattformen auf; es versteht sich von selbst, daß diese Konstruktionen entsprechend bewacht werden müssen.







Wenn Sie Ihre Marine für stark genug halten, klappern Sie die Ufer ab und vernichten alle Häfen der Orcs.

Mission 13: Blackrock Spyre

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 1.000

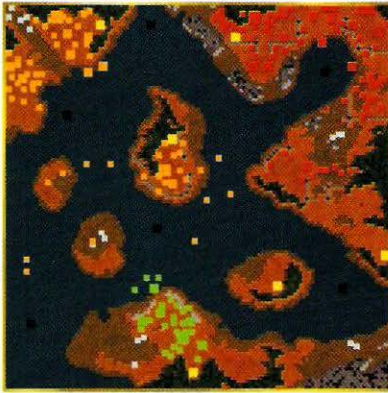
Eigentlich könnten wir Ihnen an dieser Stelle auch nur viel Glück wünschen und es dabei bewenden lassen. Denn die Mission 13 ist ein ultra-harter Brocken und ein Level der kleinen Siege - häufiges Abspeichern ist also unentbehrlich. Eine ultimative Gewinnstrategie scheint es für diesen Fall



WARCRAFT II

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1 - HUMANS

nicht zu geben; vielmehr zwingt Sie dieser Auftrag dazu, schrittweise vorzugehen und überhastete Aktionen noch in viel stärkerem Maße als zuvor zu vermeiden. Wenn Sie die ersten zehn Minuten überstehen, kann nicht mehr sehr viel schief gehen.



Zu Beginn werden Sie Zeuge einer Massen-Hinrichtung in der Orc-Basis, gegen die Sie nichts tun können. Konzentrieren Sie sich deshalb auf Ihr eigenes Dorf, in dem es drei Arbeiter und eine 17.000-Units-Goldmine gibt. Starten Sie SOFORT mit dem Abbau von Gold, um rasch Arbeiter ausbilden zu können. In der Kaserne produziert man von Anfang an Ritter, da innerhalb kürzester Zeit der erste Orc-Angriff bevorsteht. Die Masche ist immer gleich: Eine aus Zeitgründen kaum zerstörbare Fähre landet am Ufer und lädt Magier-Oger und Axtwerfer ab, die binnen weniger Minuten das gesamte Gelände verwüsten. Auch Kanonentürme würden sich hervorragend zum Schutz eignen, doch der Holzverbrauch ist immens - die Zeit zum Abholzen dieser Mengen haben Sie anfangs gar nicht. Für die Ritter brauchen Sie nur Gold, und das gibt es reichlich. Bei Bedarf läßt man Bauernhöfe errichten. Sobald mindestens fünf Ritter vorhanden sind, kann man den ersten Angriff abwehren; setzen Sie auch den Greifenreiter und die vorhandenen Soldaten ein. Jetzt sollten Sie aber unbedingt Kanonentürme bauen, da inzwischen wohl einige Arbeiter fleißig den Waldbestand dezimieren. Schützen Sie vor allem die Kaserne, den Hafen und die Burg. Bei entsprechendem Vorrat bauen Sie die Burg zügig zum Schloß aus, stellen eine Kirche ins Dorf und bilden Paladine aus. Mittels der Erfinder-Werkstatt konstruieren Sie einige Flugapparate, die etwaige anrückende Riesenkröten im Hafen sowie im Meer sichtbar machen. Außerdem kann auf diese Weise die Karte erforscht werden, was einen großen strategischen Vorteil bringt. Das Schlachtschiff fährt vorsichtig zur Kartenmitte und beseitigt den Orc-Zerstörer. Ein neuer Öltanker plaziert dort einen Bohrturm, den er zusammen mit weiteren Tankern nutzt. Wappnen Sie sich vor den Feuerbällen der Drachen, indem Sie zwei Zerstörer zwischen Plattform und Hafen patrouillieren lassen - Schlachtschiffe können nichts gegen die Fabelwesen ausrichten! Eine Ölraffinerie und eine Gießerei ergänzen die Hafenanlagen und ermöglichen den Bau weiterer Boote. Ein Schlachtschiff, ein Öltanker und ein Flugapparat als Begleitung erkunden den linken unteren Teil der Map; dort wird man ebenfalls auf einen Zerstörer stoßen, der aber kein



größeres Hindernis darstellt. An dieser Stelle kann man einen Bohrturm installieren. Im Südosten befindet sich noch ein ergiebiges Ölfeld, wo sich aber Riesenkröten tummeln. Antworten Sie mit eigenen U-Booten, mehreren Schlachtschiffen und Flugapparaten; wenn die Gegend sicher ist, bauen Sie auch dort einen Ölbohrturm. Somit dürfte zumindest dieser Nachschub gesichert sein. Holz und Gold werden hingegen relativ schnell weniger, so daß Sie sich nach Alternativen umsehen müssen. Fündig werden Sie im rechten unteren Viertel des Levels; sowohl dort als auch in der Karten-Ecke gibt es eine Goldmine mit je 20.000 Units und ausgedehnte Waldgebiete. Die Strategie lautet: Fähre bestellen, vier Arbeiter und zwei Bewacher einladen, zum Ziel karren und dort ein Rathaus bauen.



Wenn Sie sich die Karte ansehen, werden Sie feststellen, daß es auf anderen Inseln ebenfalls Minen, aber auch Orcs gibt. Rüsten Sie Ihre Seestreitkräfte auf, nehmen Sie alle Updates in Anspruch und vernichten Sie zumindest die Kanonen- und Wachtürme von der Meerseite aus. Zerstörer bieten Schutz vor Drachen. Dann landen Sie auf der jeweiligen Insel mit Unmengen top-ausgestatteter Paladine und vernichten nacheinander Katapulte, Axtwerfer und Oger. Dadurch gelangen Sie an zwei zusätzliche Goldminen, mit denen Sie den Bestand an Greifenreitern ergänzen können. Mit Ballistas rücken Sie auf der rechten Kartenseite vor und halten den Orc-Vorposten in Schach. Drei Greifenreiter killen den einzigen Axtwerfer in dieser Gegend sowie die wenigen Ogers; anschließend können Sie mit dem Trio problemlos die Kaserne dem Erdboden gleichmachen.

Prioritäten bei der Vernichtung hat vor allem der Drachenhorst, nachdem man zuvor mit Greifenreitern die widerlichen Erzeugnisse dieser Stätte ausgeschaltet hat. Rechts oben kann man mit einer größeren Schlachtschiff-Flotte relativ problemlos in eine Bucht eindringen und dort Häfen, Gießereien und Raffinerien eliminieren.

Sobald Sie alle Inseln besetzt und genügend Greifenreiter, Paladine und Magier gebastelt haben, müssen Sie zwangsläufig die Orc-Basis in Angriff nehmen. Wenn Sie keine Lust haben, ständig Ihre besten Schiffe in gezauberten Orkanen zu verlieren, erledigen Sie unter allen Umständen zuerst die Todesritter - am besten sofort nachdem diese einen Zauber erwirkt haben. Drei verlorene Greifenreiter (Wachtürme beachten!) sind die Sache wert. Nachdem die Axtwerfer der Basis beseitigt sind, bewerfen Greifenreiter die Ogers, so daß vom Festland auf der rechten Seite aus Ballistas nachrücken können und die Kolonie endgültig zerstören.

Mission 14: Das große Portal

Startbedingungen: ■ Gold: 3.000 ■ Holz: 4.000 ■ Öl: 1.000

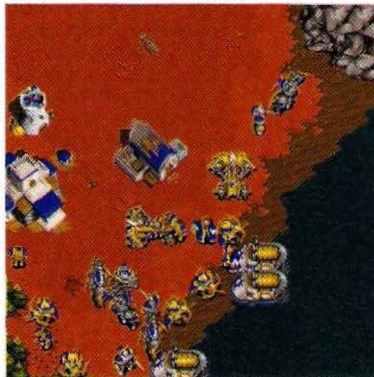
Auf geht's zum Finale - und das hat es noch einmal in sich. Auch bei der letzten Mission müssen Sie sich behutsam Pixel um Pixel vorkämpfen. Durch die von Gebirge geprägte Landschaft ist der Weg ziemlich genau vorgegeben. Vom Startpunkt aus lädt man je sechs Paladine und Soldaten in eine Fähre und dirigiert die beiden Boote zusammen mit den



WARCRAFT II

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1 - HUMANS

zwei Zerstörern sowie dem Schlachtschiff in südwestliche Richtung. Das Ufer wird nun - mit dem Schlachtschiff an der Spitze - angegriffen. Sobald der erste Kanonenturm brennt, werden die Fähren ausgeladen. Soldaten und Paladine bearbeiten vor allem die Katapulte, die Oger und anschließend die Kanonentürme. Mit dem Schlachtschiff dürften zwei kaputte Türme möglich sein. Die Zerstörer können zwar unterstützend eingreifen, sollten aber noch geschont werden. Werfen Sie einen Blick auf die abgebildete Übersichtskarte: Achten Sie ab sofort darauf, daß keiner Ihrer Mannen auch nur einen Schritt über eine gedachte waagrechte Linie an der unteren Kante der darüberliegenden Baum-Gruppe wagt. Andernfalls haben Sie sofort die verbliebenen Orcs am Hals.



Verladen Sie Arbeiter, Magier und Bogenschützen in Fähren und bringen Sie sie zu Ihren anderen Leuten; die Zerstörer schieben am Ufer Wache. Konstruieren Sie ein Rathaus, bilden Sie weitere Arbeiter aus und lassen Sie Holz und Gold herbeischaffen. Die Mine liefert genug Material für einige Basis-Gebäude. An erster Stelle stehen jedoch mindestens vier Wachttürme (keine Kanonentürme), da Sie schon bald von Drachen attackiert werden. Deshalb sollten auch die Bogenschützen gut um die Basis verteilt sein. Nach einem Angriff sollte ein Arbeiter sofort mit der Reparatur der Türme beginnen.

Im Sägewerk verbessert man unbedingt zweimal die Pfeilstärke. Bauernhöfe, Kaserne und Schmiede komplettieren die beschauliche Basis. Wenn Sie zwölf Ritter beisammen haben, erkunden Sie das Gebiet von links kommend und killen alle Oger bis zum schmalen Durchgang zwischen den beiden Gebirgsketten. Am oberen linken und rechten Dorfeingang schützen zwei Kanonentürme vor plötzlichen Übergriffen der Orcs. Anschließend sind die Orc-Gebäude das Ziel von zwei Ballistas, die Platz für eigene Bauwerke schaffen. Ein zweites Rathaus in unmittelbarer Nähe der ursprünglichen Orc-Mine entsteht, das von mehreren Wachtürmen beschützt wird. Aus dem ersten Rathaus macht man eine Burg und danach ein Schloß (Ställe und Kirche erforderlich), so daß Greifen-Horste und der Turm der Magier gebaut werden können. Produzieren Sie viele Paladine (Heilung-Spruch nicht vergessen!), Greifenreiter und zwei Magier. Bringen Sie den Zauberern den Blizzard-Spruch bei.

Wenn Sie einen Turm direkt an der Schlucht zum restlichen Gebiet errichten möchten, werden Sie von Todesrittern attackiert, die den Verwesunga-Spruch beherrschen. Mit Flugapparaten kontrollieren Sie den Weg von der rechten Orc-Basis bis zu Ihrer Basis (siehe Karte). Sobald die Todesritter auftauchen, wenden Sie den Blizzard-Spruch auf die Jungs an. Den darauffolgenden „Hagel" werden die feindlich gesonnenen Herrschaften nicht überleben; wenn Sie Glück haben, werden auch die restlichen Todesritter anrücken und ebenfalls eliminiert. Im Zweifelsfall macht jeder Ihrer Magier von seinen Fähigkeiten Gebrauch.

Am Meeres-Ufer beginnt nun ein Arbeiter mit dem Bau eines Hafens. Zwei Greifenreiter zerstören währenddessen den Orc-Hafen hinter dem Gebirge oberhalb Ihrer Basis sowie den bereits angelegten Ölbohrturm. Wenn Sie es geschickt anstellen, werden die Orc-Zerstörer auch nicht auf Ihren sich nähernden Öltanker aufmerksam. Dieser konstruiert nun eine Plattform und transportiert das Öl zurück zum Hafen. Wenn Sie noch vier weitere Tanker nachschicken, hat der Ölmangel ein Ende. Zwei neue Schlachtschiffe versenken zunächst die Orc-Zerstörer an der linken Plattform und fahren dann nach rechts am Ufer entlang. Um die Riesenkröten zu entlarven, braucht man entweder einen begleitenden Flugapparat oder ein eigenes U-Boot. Aus sicherer Entfernung können nun die Kanonentürme und Hafenanlagen entlang dem unteren und rechten Ufer zerstört werden. Greifenreiter geben Feuerschutz und locken Oger sowie Axtwerfer zum Abschuß durch Ihre Flotte ans Ufer. Die Schlachtschiffe sind natürlich bis zum Maximum bewaffnet und gepanzert. Ein Flugapparat stellt fest, ob noch Orcs in der Siedlung vorhanden sind; mit Greifenreitern beseitigt man die Plage. Bei wenigen Ogern können Sie auch von Ihrer Heimat-Basis aus einen Pulk Paladine nach rechts schicken und dort entsprechend aufräumen. Ballistas besorgen die Zerstörung der Orc-Stellung, während Ihre Schlachtschiffe mit gebührendem Abstand zur Drachen-verseuchten Umgebung des „Großen Portals" alle Gewässer von Kampfpötten, Zerstörern, U-Booten und Hafenanlagen befreien. In Ihrem eigenen Hafen entsteht eine Fähre, die sechs Arbeiter am hinderlichen Felsvorsprung an der besagten Schlucht vorbeilotst; auf der linken Seite des Strandes wartet eine 17.000-Units-Goldmine, die mit Hilfe eines neuen Rathauses geplündert wird.

Durch die Eroberung der Orc-Basis steht Ihnen zusätzlich eine Mine mit 70.000 Units zur Verfügung. Errichten Sie insgesamt drei Greifen-Horste und produzieren Sie ab sofort Greifenreiter en masse. Fünfzehn Exemplare dieser Gattung sind finanziell durchaus möglich. Die Einheiten schwirren am rechten Kartenrand entlang ganz nach oben und dann bis zur oberen Kartenmitte. Von Norden aus steuert die Meute das „Große Portal" an. Inzwischen dürfte der Goldnachschub der Orcs versiegt sein, so daß Sie zunächst die gefährlichen Todesritter (normalerweise drei bis vier Stück an der Zahl) ausschalten. Anschließend sind die Dämonen dran und danach etwaige Drachen und Wachtürme. Verstärkungs-Kolonnen an Greifenreitern rücken auf demselben Weg nach und können ohne größere Schwierigkeiten die gesamte Orc-Ansiedlung zerstören. Schneller geht's, wenn man zuerst die reparierenden Peons abschlachtet und dann mit der Bombardierung weitermacht. Für das „Große Portal" müssen Sie aber noch einmal Trick 17 anwenden, weil die Greifenreiter sich weigern, dieses Monument anzugreifen: Bestücken Sie eine Fähre mit zwei Arbeitern, drei Katapulten und zwei Paladinen. Die Fähre legt am oberen rechten Ufer an; der Arbeiter baut auf der anderen Seite des Übergangs einen Hafen. Hier konstruieren Sie jetzt ein weiteres Transport-Boot, schicken die Ballistas an Bord und nähern sich wiederum von Norden der Bucht des „Großen Portals" (die Übersichtskarte hilft Ihnen bei der Navigation). Sowie die Ballistas ausgeladen sind, beginnen diese mit dem Bombardment des Portals (Dauerfeuer aktivieren). Wenn das Bauwerk vernichtet ist, folgt der prächtige Abspann - die Allianz hat den endgültigen Sieg über die Orkische Horde errungen.



In der PC Games 3/96 finden Sie Lösungs-Ideen für die Orc-Missionen sowie generelle Tips, Tricks und praktische Cheats zum Thema WarCraft 2.

Petra Maueröder

THE DIG

KOMPLETTLÖSUNG



The Dig ist endlich wieder ein Adventure von LucasArts, das stundenlangen Spielspaß garantiert. Wer jedoch an der einen oder anderen Stelle nicht mehr weiterkommt, kann sich anhand dieser Komplettlösung nützliche Hinweise holen, um dem Frust Einhalt zu gebieten.

Um den Asteroiden zu erforschen, benötigen Sie das mitgebrachte Equipment. Es nennt sich „Pig". Rufen Sie per „Pen Ulimate", ihrem Kommunikator, Miles und teilen Sie ihm mit, daß er es vom Shuttle loslösen soll. Bewegen Sie sich nun damit zum Asteroiden. Öffnen Sie das „Pig" und nehmen Sie die Schaufel, die zwei Sprengladungen und den Steinbohrer heraus. Gehen Sie zu Quadrant 3 und hebeln Sie mit der Schaufel den großen Felsbrocken weg. Plazieren Sie dort die Sprengladung Beta. Machen Sie die Sprengladung mit dem Aktivierungsschlüssel scharf und bewegen Sie sich zu Quadrant 2. Entfernen Sie mit dem Bohrer Gestein von der Oberfläche des Asteroiden. Bringen Sie die Sprengladung Alpha an und aktivieren Sie sie mit dem Schlüssel. Kehren Sie zum Shuttle zurück. Geben Sie Borden den Befehl zum Sprengen und gehen Sie in das Shuttle. Danach begeben Sie sich in das Innere des Kraters, der bei der Explosion auf dem Asteroiden entstanden ist. Berühren Sie dort die Metallplatte an der rechten Wand. Die anderen Metallplatten müssen Sie mit dem Steinbohrer freilegen, bevor sie aktiviert werden können. Durch die Öffnung am linken unteren Bildrand gelangen Sie in einen prismaartigen Hohlraum des Asteroiden. Neben einem Podest liegen vier Metallplatten. Heben Sie sie auf und setzen Sie sie in die viereckige Form ein. Ein Startmechansimus wird ausgelöst, und Sie werden durch mehrere Galaxien auf einen anderen Planeten katapultiert. Verlassen Sie den Ausgangsort und gehen Sie nach Westen. Betreten Sie das Schifffswrack. Nehmen Sie aus der Kiste das Ortungsgerät mit und reißen Sie das darüberhängende Kabel ab. Nehmen Sie den goldenen Stab, den der Geist hinterläßt, und das Kabel mit. Verlassen Sie das Wrack und gehen Sie nach Norden und öffnen Sie mit der Schaufel eines der Gräber. Nehmen Sie den Stoßzahn sowie den Unterkiefer mit und gehen Sie nach Westen. Benutzen Sie das Ortungsgerät. Es zeigt auf eine Stelle im Sand. Graben Sie dort mit der Schaufel und nehmen Sie den goldenen Armreif, den Sie unter dem Sandhaufen finden mit. Kehren Sie zum Ausgangsort zurück und benutzen Sie die Schaufel um das kleine Loch im Boden zu vergrößern. Brink nimmt Ihnen die Arbeit ab und stürzt dabei tödlich. Unter der Erdoberfläche finden Sie eine Metallplatte und einen violetten Stab. Nehmen Sie beides mit und gehen Sie die Rampe links von Brink hoch. Dort befindet sich eine Art Energiesystem durch Lichtreflexion, bei dem eine Linse aus der ursprünglichen Position heraugefallen ist. Da sich bei einem Neuanfang die Kombinationen für die Reparatur eventuell ändern, kann an dieser Stelle keine allgemeingültige Lösung angeboten werden.

Im Inneren des Kraters

Es gilt allerdings:
Lila = Links; Grün = Rechts; Blau = Hoch;
Gelb = Runter; Rot = Greifen/Einsetzen



Die Displays haben verschiedene Bedeutungen. Dieses Display symbolisiert die Wiederbelebung...



...und hier wird die endgültige Beseitigung des schauderhaften Wassermonsters dargestellt.



THE DIG

KOMPLETTLÖSUNG





Mit Hilfe des versteinerten Vorbildes können Sie die Tierknochen jetzt leicht neu anordnen und zusammensetzen.

Die defekte Linse muß mit dem Reparaturroboter wieder eingesetzt werden

Dies ist jedoch nur eine Lösung: Geben Sie im Schaltpult fünfmal Lila, zweimal Gelb und einmal Rot ein und aktivieren Sie den Reparaturroboter am Pult weiter links. Geben Sie im Schaltpult viermal Blau, viermal Lila und einmal Rot ein und aktivieren Sie den Roboter, damit er die Linse korrekt einsetzt. Nehmen Sie den blauen Kristall hinter der losen Wandplatte mit und kehren Sie zum „Nexus" zurück. Geben Sie die Kombination des violetten Stabes am Schaltpult der Tür links neben dem dunklen Tunnel ein und gehen Sie durch die Tür. Drücken Sie den Knopf, der sich neben dem Graben an dem einem kleinen Steinblock befindet, und steigen Sie in die Trambahn. Gehen Sie an den Türen vorbei nach außen und steigen Sie dort den Pfad hinauf. Betätigen Sie am Schaltpult den Knopf und halten Sie ihn ein paar Sekunden fest.

Zur Aktivierung der Lichtbrücke muß die Linse richtig eingestellt sein

Passiert nichts, so ist die Linse unterhalb des Schaltpultes nicht richtig justiert. Drehen Sie sie und drücken Sie danach den Knopf am Schaltpult. Wenn die Linse richtig eingestellt ist, hören Sie dabei einen hellen Ton, und es erscheint auf der symmetrischen Zeichnung ein dünner Strich. Er kennzeichnet die aktivierte Lichtbrücke. Gehen Sie durch die Tür. Nehmen Sie die grünen Kristalle, die Alphabettafel und den roten Stab auf der anderen Seite des Museums mit. Sehen Sie sich die vier Displays an und gehen Sie dann durch die Tür auf der linken Seite.

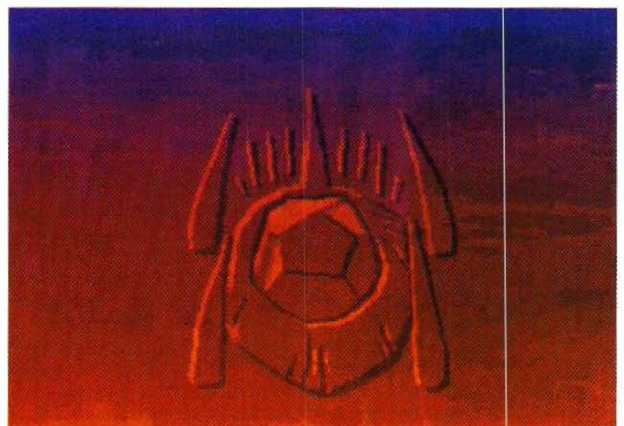
In diesem Raum befindet sich Maggie. Teilen Sie ihr Ihre Entdeckungen mit und fahren Sie mit der Trambahn zum Nexus zurück. Gehen Sie zu Brink und verwenden Sie einen grünen Kristall mit seiner Leiche. Brink erwacht daraufhin wieder zum Leben. Mit seiner Hilfe können Sie die klemmende Tür auf der Museumsinsel öffnen. Nehmen Sie ein paar der grünen Kristalle und den Kanister aus dem Raum hinter der Tür mit. Gehen Sie nun wieder nach außen und steigen Sie den Pfad zur Küste hinab. Legen Sie die Knochen des getöteten Tieres so zusammen, wie es das Fossil am Eingang zur Trambahn zeigt. Legen Sie nun den Kanister hinein und benutzen Sie einen der grünen Kristalle.

Das Bild des Fossils zeigt, wie die Knochen des toten Tieres wieder zusammengesetzt werden müssen

Das Seeungeheuer verschlingt das wiederbelebte Tier und wird durch die Explosion des Kanisters getötet. Springen Sie in das Wasser und nehmen Sie aus der Unterwasserhöhle die Metallplatte und den orangenen Stab mit. Gehen Sie zum Nexus zurück. Gehen Sie zu der Tür rechts neben dem Tunnel. Geben Sie die Kombination des orangenen Stabes am Schaltpult ein



Die nächsten beiden Displays sind wiederum recht simpel: eine Mondfinsternis...



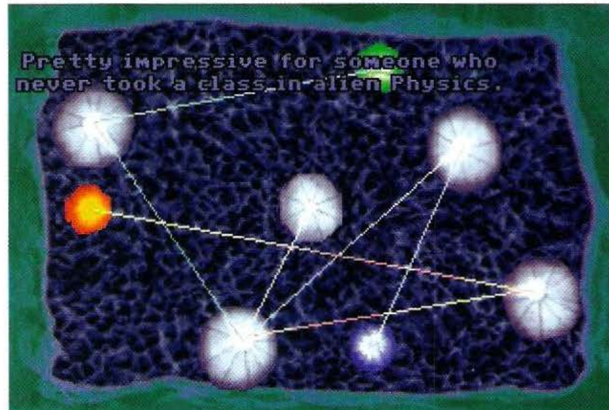
...und die Darstellung einiger Metallplatten - das ist alles!



THE DIG

KOMPLETTLÖSUNG


Sie stehen auf der Planetenoberfläche. Klar, daß der kleinere Mond in dieser Position den größeren verdunkelt. Nur noch der Umriß bleibt übrig.



Die Prismen müssen richtig eingestellt werden, um die Lichtbrücken zu aktivieren.

und gehen Sie durch die Tür. Benutzen Sie wiederum die Trambahn. Steigen Sie den Weg an der Felsküste entlang hinauf und lassen Sie sich oben von einer hochschäumenden Welle auf die andere Seite tragen. Lösen Sie mit der Schaufel den Felsen. Er dient Ihnen als Übergang über die Schlucht. Stellen Sie weiter oben die Linse richtig ein und drücken Sie den Knopf am Schaltpult, um die Lichtbrücke zu aktivieren. Gehen Sie zum Plateau. Heben Sie das Rippenskelett, die Metallstange, das Metallrohr und die Verkleidung für das Türschaltpult auf. Stecken Sie das Metallrohr in die Öffnung in der Mitte des großen Rades und hängen Sie die große Stange mit dem Haken am unteren Ende daran ein. Legen Sie das Rippenskelett unter den Haken und stellen Sie die Konstruktion nun mit der Metallstange auf. Gehen Sie zu den Löchern rechts neben dem Rad, um das kleine Nagetier hervorzulocken. Gehen Sie nun unten um das Rad herum und von links oben durch die Mitte des Rades zurück. Das Tier läuft in die Falle. Legen Sie ihm den Armreif um und lassen Sie es wieder frei. Nehmen Sie die Metallstange wieder mit und benutzen Sie das Ortungsgerät. Schaufeln Sie an der angezeigten Stelle die Öffnung auf und gehen Sie in die Höhle.

Mit dem Rippenskelett und den Metallstangen als Falle fangen Sie das Nagetier

Benutzen Sie wiederum das Ortungsgerät und graben Sie an der Stelle. Nehmen Sie das Maschinenteil mit. Verlassen Sie die Höhle und setzen Sie es an der Tür rechts ein. Drücken Sie die Verkleidung auf das Schaltpult. Betätigen Sie den Knopf und gehen Sie durch die Tür. Heben Sie den grünen Stab, die Metallplatte und die beiden Zepter auf. Aktivieren Sie mit einem der Zepter die Mondkarte im Deckenraum. Stellen Sie mit Hilfe der Zepter die Monde so ein, daß der kleinere Mond den größeren verfinstert.

Sollten Sie es nicht schaffen, die richtige Position zu ermitteln, spielen Sie einfach weiter. Sie werden auf der nächsten Insel eine Hilfestellung dazu bekommen. Drücken Sie den glitzernden Knopf, um das Planetarium wieder zu verlassen. Außerhalb des Plateaus befindet sich eine kleine Brücke. Gehen Sie hinüber in die Höhle und nehmen Sie den blauen Stab mit. Fahren Sie zum Nexus zurück.

Gehen Sie mit der Taschenlampe durch den dunklen Tunnel bei der Rampe. Betätigen Sie auf der anderen Seite die Knöpfe der beiden Schaltpulte, um durch die Luftschleuse in das Innere der Kuppel zu gelangen. Setzen Sie in der Mitte des Raumes den blauen Stab in eines der Löcher. Klicken Sie den erloschenen Kristall einmal an und ziehen Sie an den Stäben, bis er wieder leuchtet. Kehren Sie zum Nexus zurück.

Geben Sie an dem Schaltpult rechts neben dem Alkoven die Kombination des roten Stabes ein und gehen Sie durch die Tür. Gehen Sie den Weg entlang bis zu der Bergkante. Gegenüber sehen Sie einen Berg mit einem Loch in der Mitte. Darin sollen die zwei Monde aus dem Planetarium erscheinen. Bewegen Sie also die Monde im Planetarium so lange, bis sie in dem Loch des Berges zu sehen sind. Haben Sie sie richtig eingestellt, so folgt eine Zwischensequenz, in dem die Mond durch das Loch ein Lichtbündel auf die Bergkante werfen. Graben Sie mit der Schaufel die Metallplatte los und betreten Sie die Gruft. Setzen Sie den blauen Kristall in die Öffnung der Tafel an der hinteren Wand. Stellen Sie sich auf die Bodenplatte mit den zwei abnehmenden Monden. Nehmen Sie die Metallstange und klemmen Sie die Platte fest.

Die Monde aus dem Planetarium erscheinen am Horizont der Bergkante

Verlassen Sie die Gruft. Entfernen Sie den Schmutz von der Felswand links und gehen Sie in die Gruft zurück. Berühren Sie die Statue. Sie verschwindet. Gehen Sie aus der Gruft heraus und den Weg entlang weiter hinauf. Stellen Sie oben die Linse richtig ein und aktivieren Sie die Lichtbrücke. Gehen Sie weiter, durch die Höhle hindurch auf das Plateau. Dort ist Brink. Unterhalten Sie sich mit ihm. Fahren Sie daraufhin wieder zum Nexus zurück.



THE DIG

KOMPLETTLÖSUNG

Platform
Path
Interior Cavern/Cave
Pyramid
Tomb
Plateau/ Edge
Tram
Spire Base
Tomb

Strange Field
Island
Tram
Ledge
Light Bridge
Suspended Plate
Nest
Cavern/ Camber
Pit
Map Room
Falls Source
Beach
Falls

Map
Cathedral
Outside
Tram
Lab
Museum
Plane- tarium

Chamber
Library
Museum
Light Bridge
Underwater Cave
Weakened Door
Outside/ Path
Water
Tram

Cave
Plateau
Plane- tarium
Overlook
Clearing
Creavice
Outside
Tram

Map
Tomb
Museum
Cathedral
Power Room
Ramp
Dark Tunnel
Alcove
Planetarium
Canyon

Tram Control Room
Airlock
Dark Tunnel



THE DIG

KOMPLETTLÖSUNG

Gehen Sie zu der letzten Tür. Hebeln Sie mit dem Stoßzahn die Verkleidung des Schaltpultes ab. Nehmen Sie das Kabel und verbinden Sie ein Ende mit dem offenen Schaltpult, das andere mit dem unisolierten Kabel am Boden. Befestigen Sie die Verkleidung wieder am Schaltpult und geben Sie die Kombination des grünen Stabes ein. Gehen Sie durch die Tür und fahren Sie mit der Trambahn zur nächsten Insel. Gehen Sie den Weg entlang und in der Höhle nach rechts. Geben Sie am Schaltpult die Kombinationen der Stäbe ein. Es erscheint jeweils ein zentraler Ort einer Insel. Bei dem Bild der Gruftinsel stoßen Sie auf einen Hinweis. Verlassen Sie den Kartenraum durch eine Tür an der hinteren Wand. Öffnen Sie die Klappe des Lichtbrückenelements. Drehen Sie die Prismen so lange, bis alle miteinander verbunden sind und die farbigen Prismen leuchten. Aktivieren Sie mit richtig eingestellter Linse die Lichtbrücke.

Die Gruft birgt e Geheimnis

Jetzt können Sie sich über die Lichtbrücken zu den Inseln bewegen. Gehen Sie zur Gruftinsel. Betreten Sie Gruft an der Bergkante und steigen Sie auf den Sockel, auf dem die Statue stand. Sie gelangen in eine unterirdische Höhle. Gehen Sie nach links und sehen Sie sich die herumliegenden Knochen an. Es fällt ein grüner Kristall auf eines der beiden Skelette. Erwecken Sie mit einem weiteren Kristall das andere Skelett zum Leben. Die beiden Kreaturen greifen sich an und töten sich. Öffnen Sie mit dem goldenen Stab die Tür und gehen Sie hindurch zu der Pyramide. Das Schloß an der Pyramide läßt sich ebenfalls mit dem goldenen Stab öffnen. Rufen Sie mit einem Kristall die tote Kreatur wieder ins Leben zurück. Rufen Sie per Pen Ultimate

Maggie und erzählen Sie ihr von Ihrer Entdeckung. Während des Gespäches wird sie von einem Spinnenmonster gefangen. Gehen Sie zu Brink. Er ist jedoch nicht bereit zu helfen. Scheuchen Sie in der Höhle davor die Fledermäuse mit der Taschenlampe auf. Brink flieht. Gehen Sie zum Plateau und heben Sie dort die Kristallsplitter auf. Jetzt können Sie mit Brink einen Handel schließen. Er hilft Ihnen, dafür bekommt er die Kristalle zurück. Gehen Sie auf der Karteninsel links aus dem Kartenraum heraus und laufen Sie so weit nach links, bis Sie zu einer kleinen Öffnung gelangen. Auf der anderen Seite befindet sich Maggie im Netz des Tieres. Sprechen Sie mit Brink. Er soll es ablenken. Gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite und schieben Sie den Felsbrocken auf die Steinplatte. Gehen Sie wieder zurück. Sagen Sie Brink, er solle das Spinnentier zum Gitter neben Maggie locken. Maggie öffnet im richtigen Augenblick das Gitter. Das Tier wird davongespült. Gehen Sie mit Maggie auf die Gruftinsel zu der Pyramide, in der sich die tote Kreatur befindet. Maggie übersetzt die fremde Sprache, und Sie erfahren einige wichtige Informationen. Fahren Sie mit der Trambahn zur Karteninsel. Gehen Sie den Fluß entlang in nördlicher Richtung durch eine kleine Öffnung im Felsen.

Nur mit Brink können Sie Maggie befreien

Zeigen Sie auf der anderen Seite Maggie die Alphabettafel, damit Sie das grünlich leuchtende Schaltpult aktiviert. Es erscheint eine Insel. Betreten Sie sie und nehmen Sie aus dem Inneren die Metallplatte mit. Kehren Sie zum Nexus zurück. Bevor Sie die Metallplatten in den Alkoven einsetzen, ruft Brink Sie zu Hilfe. Gehen Sie zur Planetariumsinsel und gehen Sie in die kleine Höhle neben dem Wasserfall. Sägen Sie mit dem Unterkiefer Brinks Hand ab und gehen Sie wieder zum Alkoven im Nexus zurück. Legen Sie alle vier Metallplatten in den Alkoven. Die Tür öffnet sich. Bevor Sie mit der Tram zur nächsten Insel fahren, nehmen Sie noch ein paar Kristalle mit. In dem Laboratorium fehlt es der Konsole links unten an Kristallen. Setzen Sie links und rechts einen ein. Ein etwas eckiger Kristall jedoch fehlt. Gehen Sie deb schraubenartigen Weg hinauf auf das Plateau und aktivieren Sie dort die letzte Lichtbrücke. Um die Linse freizubekommen und richtig einzustellen, müssen Sie das Vogelnest per Fußtritt entfernen. Gehen Sie noch einmal zu der Kreatur in der Pyramide zurück. Erwecken Sie die Kreatur zum Leben und fragen Sie sie nach dem fehlenden Kristallstück. Es gibt Ihnen daraufhin einen Kombinationsstab, mit dem Sie im Kartenraum auf der Karteninsel ein Hologramm projizieren können. Gehen Sie zur Karteninsel in den Kartenraum, dann nach links, durch die Öffnung nach außen und links durch eine Höhle zum Strand. Das fehlende Teil befindet sich an einem Felsen. Nehmen Sie es mit und kehren Sie ins Laboratorium zurück. Gehen Sie zu der Konsole. Brink erscheint und fordert alle Kristalle, die Sie besitzen und nimmt auch diejenigen mit, die sich in der Konsole befinden. Die Kristalle von der Museumsinsel sind auch schon alle in seinem Besitz. Gehen Sie auf das Plateau der Gruftinsel zu Brink und schließen Sie mit ihm einem Handel. Sie leihen ihm das Kristallstück, und er gibt Ihnen dafür die Hälfte seiner Kristalle. Es kommt zu einem Streit, und Brink stürzt die Klippe hinunter. Gehen Sie in das Laboratorium und setzen Sie die Kristalle ein. Bitten Sie Maggie darum, die Schaltpulte zu bedienen. Dabei stirbt sie. Gehen Sie den Weg hinauf nach außen, über die Lichtbrücke zu deren Zentrum. Ein Monster bewacht jedoch die Tür zum „Auge" und treibt Sie wieder auf die andere Seite zurück. Deaktivieren Sie die Lichtbrücke. Das Monster fällt in das Wasser. Aktivieren Sie sie und gehen Sie zum Zentrum. Betreten Sie das Auge und dann das Portal.

Mit der Tram zur nächsten Insel

Brink besitzt alle Kristalle. Schl eßen Sie mit ihm einen Handel

Auf diese Weise retten Sie die Bewohner des Planeten, Ihre Freunde, sich selbst und haben dieses Spiel gelöst.



BURIED IN TIME

KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 2

Im nun folgenden 2. Teil der Komplettlösung machen wir uns daran, die restlichen Beweise und historischen Artefakte zu besorgen, um zu guter Letzt in den Genuß der schönen Endsequenz zu kommen.

Gehen Sie vier Schritte vorwärts zum nächsten Tempel. Es ist der des Wassergottes. Legen Sie den Wasserkanister in die Öffnung und betreten Sie den Tempel. Gehen Sie fünf Schritte vorwärts, um an das Ende der Brücke zu gelangen. Anscheinend ist dies eine Sackgasse. Kehren Sie um und gehen Sie drei Schritte zurück. Jetzt hören Sie ein seltsames Geräusch aus der Richtung, aus der Sie kamen. Drehen Sie sich zweimal nach rechts und gehen Sie einen Schritt vorwärts. Die verschiedenen Brückenteile haben angefangen, in seitlicher Auslenkung zu schwingen, und eine Tür hat sich am Ende der Brücke geöffnet. Sichern Sie Ihr Spiel hier. Leuchtet der Vorwärtspfeil, so haben Sie festen Halt. Pendelt ein Brückenteil gerade an Ihnen vorbei, springen Sie schnell darauf. Auf der anderen Seite liegt der Altar des Wassergottes. Mit zwei Schritten vorwärts erreichen Sie ihn. Sehen Sie nach unten und nehmen Sie den „Limestone" mit. Gehen Sie nun wieder über die Brücke zurück zum Tempeleingang und verlassen Sie ihn. Gehen Sie einen Schritt vorwärts, drehen Sie sich nach links, gehen Sie einen Schritt vorwärts, drehen Sie sich nach links und gehen Sie vorwärts zum nächsten Tempel. Es ist der Tempel des Gottes des Wohlstands. Legen Sie ein paar Goldmünzen in die Öffnung und gehen Sie in den Tempel hinein. Gehen Sie drei Schritte vorwärts. Die goldene Tür am Ende der Seilbrücke ist eine Todesfalle. Drehen Sie sich also nach rechts und sehen Sie nach unten. Dort befindet sich ein Haken, an dem Sie das Seil festmachen können. Klettern Sie hinab. Unten ist der echte Altarraum des Gottes des Wohlstands. Gehen Sie zwei Schritte vorwärts und sehen Sie nach unten. Nehmen Sie den „Jade-Block" mit. Sehen Sie wieder nach oben, drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie zwei Schritte nach vorne, drehen Sie sich nach rechts, sehen Sie nach oben und klettern Sie wieder das Seil hinauf. Kehren Sie zur Eingangstür zurück und verlassen Sie den Tempel. Gehen Sie zwei Schritte vorwärts, links und noch einen Schritt vorwärts zum letzten Tempel. Es ist der Tempel des Todesgottes. Sehen Sie nach unten und sichern Sie einen Beweis. Sehen Sie nach oben und setzen Sie die drei Steine, den „Obsidian Block", den „Limestone und den „Jade-Block" in die Öffnung ein. Gehen Sie hinein. Machen Sie vier Schritte vorwärts und sehen Sie nach unten. Der Biochip „Evidence" weist auf eine weitere Anomalie hin. Stellen Sie den betreffenden Ort fest und sichern Sie den Beweis. Legen Sie nun das Herz aus Da Vincis Atelier in das künstliche Blut. Daraufhin erscheint der „Toltec ceremonial coffer". Sichern Sie Ihr Spiel hier. Aktivieren Sie Ihren Biochip „Translate" und berühren Sie den Gegenstand , um ihn zu öffnen. Stellen Sie „The breath of Itzamma" ein und drehen Sie an der rechten Seite. Der Biochip „Evidence" zeichnet automatisch einen Beweis auf. Nehmen Sie den Inhalt des Gegenstandes mit und betätigen Sie die Recallfunktion an Ihrem Jumpsuit.

Der Tempel des Wassergottes

Die schwingenden Brückenteile

Mit dem Limestone zum Tempeleingang

Der Tempel des Wohlstands-Gottes

Der Jade-Block

Der Tempel des Todesgottes

Einsatz der Göttersteine

Das Herz von Da Vincis Atelier



Gage's Apartment

Drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie vorwärts, rechts, sehen Sie nach unten, gehen Sie vorwärts, rechts, zweimal vorwärts, links und sehen Sie nach unten. Legen Sie nun die „Environment Cartridge" aus dem Tempel des Todesgottes in den Projektor ein. Sie können die Aufzeichnung allerdings nur mit der Linse Da Vincis sehen. Durch die Aufzeichung erfahren Sie, daß einer der TSA-Agenten außerirdischen Lebensformen zu Informationen mit Hilfe von geschichtlichen Artefakten verhalf. Weiterhin erfahren Sie, daß diese Lebensformen die Absicht haben, eine Zeitreisemaschine zu bauen. Während Sie sich die Aufzeichnung weiter ansehen, springt der TSA-Agent in Ihre Zeit und nimmt Sie gefangen.

Einsatz des Projektors

Gefangener des TSA-Agenten

Culprit's Lair

Wenn Sie wieder zu sich kommen, müssen Sie feststellen, daß Sie sich nicht bewegen können. Der TSA-Agent erzählt Ihnen die ganze Geschichte und auch, wieso Sie beschuldigt worden sind, unerlaubterweise in der Zeit zu reisen und Störungen zu verursachen. Arthur sucht verzweifelt nach einem Ausweg und bedient sich des Computers. Sie müssen allerdings ein Paßwort eingeben. In den Unterlagen zu diesem Agenten wird häufig das Wort „Gravball" verwendet, es ist das Lieblingshobby des Agenten. Geben Sie dieses Wort ein. Jetzt hat Arthur Zugang zu dem Computer und löst so den Jumpmechanismus an ihrem Jumpsuit aus. Dabei opfert Arthur sich selbst. Drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie zwei Schritte vorwärts und sehen Sie nach unten. Heben Sie den blau glühenden Gegenstand auf. Es ist eine funktionstüchtige Sicherung. Sehen Sie auf, drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie vorwärts und sehen Sie nach unten. Sehen Sie sich die linke Seite des Generators näher an und drücken Sie den Knopf, der mit

Paßwort für den Computer

Die blau glühende Sicherung

BURIED IN TIME

KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 2

„Eject" beschriftet ist. Nehmen Sie die durchgebrannte Sicherung heraus und legen Sie die neue ein. Jetzt haben Sie wieder Strom. Sehen Sie nach oben, drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie zwei Schritte vorwärts, rechts und wieder vorwärts. Sie stehen nun vor dem „Plasma-Tool". Berühren Sie es und ziehen Sie das Kontrollpult zu sich heran. Betätigen Sie die „Up"- und „Down"-Pfeile, um die Objekte, die hier hergestellt werden können, durchzusehen. Aktivieren Sie die Maschine mit „Run Programm", um den „Transport code" zu produzieren. Es ist ein Zettel mit Nummern darauf. Drehen Sie sich nach rechts. Dort ist eine Pinnwand. Sehen Sie sich den Zettel auf der linken Seite an. Schalten Sie nun „INN" ein. Sehen Sie sich „Symbiotry Technology Discussions" an. Die Nachrichten haben sich verändert. Es heißt, daß einer der außerirdischen Teilnehmer sich vom Gespräch zurückgezogen hat. Lesen Sie die Textauszüge darüber und informieren Sie sich über die Lebensform der „Krynn" mittels Klick auf deren Namen im Text. Die Daten über die Frequenz der Krynn stimmen mit denen auf dem Zettel an der Pinnwand überein. Außerdem wird in Ihrem „Steckbrief" der „Alien code" angegeben. Drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie vorwärts, drehen Sie sich nach links, vorwärts und zweimal rechts zum Transporter. Sichern Sie Ihr Spiel an dieser Stelle. Geben Sie den „Transport code" 657255190235 ein. Drücken Sie noch nicht auf „Enter". Sie müssen zunächst noch den „Alien code" 272 eingeben. Drücken Sie jetzt auf „Enter". Der Transporter öffnet sich. Aktivieren Sie die Linse Da Vincis und gehen Sie hinein.

Beim Plasma Tool

Die Bedienung des Kontrollpultes

Informationen über die Lebensform der Krynn

Der Transportcodeund der Aliencode

Krynn Embassy

Aktivieren Sie den Biochip „Translate", um die Sprache der Krynn zu verstehen. Gehen Sie zwei Schritte vorwärts und drehen Sie sich nach rechts. Untersuchen Sie den Bildschirm, der von der Decke hängt. Sie stellen fest, daß die Transporter zur linken und zur rechten Seite nur für anorganische Materie bestimmt sind. Drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie vorwärts, rechts und wieder vorwärts. Sie stehen vor einer Weggabelung. Der linke Tunnel würde Sie direkt in die Fänge der Krynn leiten, also nehmen Sie den rechten Weg. Sichern Sie Ihr Spiel hier. Drehen Sie sich nach rechts. Eine Wand öffnet sich, und Sie entdecken in kurzer Entfernung ein paar Krynns. Aktivieren Sie den Biochip „Cloak". Warten Sie, bis sie vorbei sind, und deaktivieren Sie dann wieder Ihre Tarnvorrichtung. Berühren Sie das Kabel am unteren Bildschirm. Sie haben das Transitsystem aktiviert und werden durch den Tunnel gezogen. Wenn es stoppt, wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie in die Kammer am Ende des Tunnel gelangt sind. Gehen Sie einen Schritt vorwärts. In verschiedenen Behältern werden hier die historischen Artefakte aufbewahrt. Drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie vorwärts und drehen Sie sich nach links. Bringen Sie nun die „Explosive Charge" an dem Behälter mit dem Schwert an. Nehmen

Bei den Transportern für anorganische Ware

Aktivierung des Transitsystems

Der Behälter mit dem Schwert



Sie es heraus. Mit hilfe des Schwertes können Sie nun alle anderen Behälter öffnen und die geschichtlichen Artefakte mitnehmen. Kehren Sie nun zum Eingang zurück und benutzen Sie das Transitsystem. Bevor Sie jedoch wieder an der Weggabelung ankommen, sollten Sie Ihren Spielstand abspeichern. Sie werden an der Mündung gegen die Wand geworfen, die sich daraufhin automatisch öffnet. Benutzen Sie das Schwert, um das Kabel des Transitsystems zu zerstören und den Tunnel abzusichern. Drehen Sie sich nach links, gehen Sie einen Schritt vorwärts und drehen Sie sich nach links. Sichern Sie Ihr Spiel an dieser Stelle. Gehen Sie einen Schritt vorwärts. „Icarus", der Krynn aus den „Symbiotry Technology Discussions" erscheint in dem Transporter für organische und anorganische Materie. Er nimmt Sie gefangen und sperrt Sie in den Transporter für anorganische Materie. Er erzählt Ihnen, warum seine Rasse vor hat, durch die Zeit reisen, und daß Sie sterben müssen. Icarus betätigt den Transporter. Nehmen Sie die „Burnt out fusion core" und lassen Sie sie in den Transporter fallen. Die Sicherungen des Transporters brennen aufgrund der Störungen im Strahlungsfeld durch und stoßen Icarus in den anderen Transporter für anorganische Materie. Gehen Sie einen Schritt vorwärts und ziehen Sie am Transporterhebel, um mit Icarus das zu tun, was er mit Ihnen vor hatte: die anorganische Materie seines Körpers wegzutransportieren. Wenn er nun aus dem Transporter kommt, kann er nichts weiter tun als nur noch davonschwimmen. Drehen Sie sich nach rechts und gehen Sie in den Transporter für organische und anorganische Materie. Drehen Sie sich zweimal nach rechts und betätigen Sie den Transporterhebel.

An der Mündung durch die Wand

Gefangen von Icarus

Die Sicherungen durchbrennen lassen

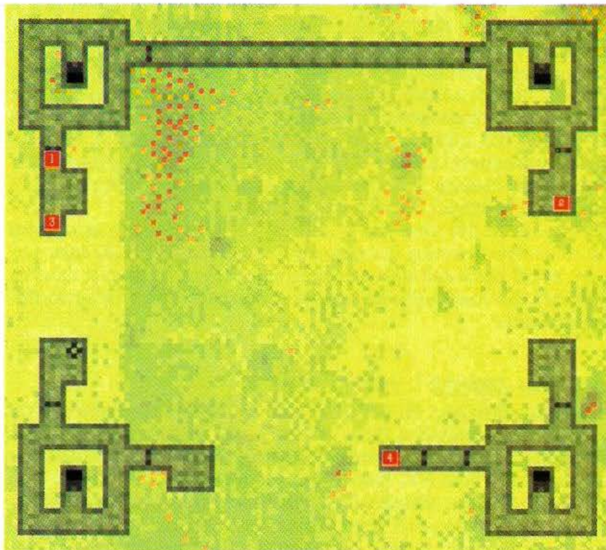
Sie haben mit Hilfe der Beweise und der historischen Artefakte Ihre Unschuld bewiesen und nebenher die Welt gerettet. Sie haben das Ziel des Spiels erreicht und können sich entspannt die Schlußsequenz ansehen.



STONEKEEP

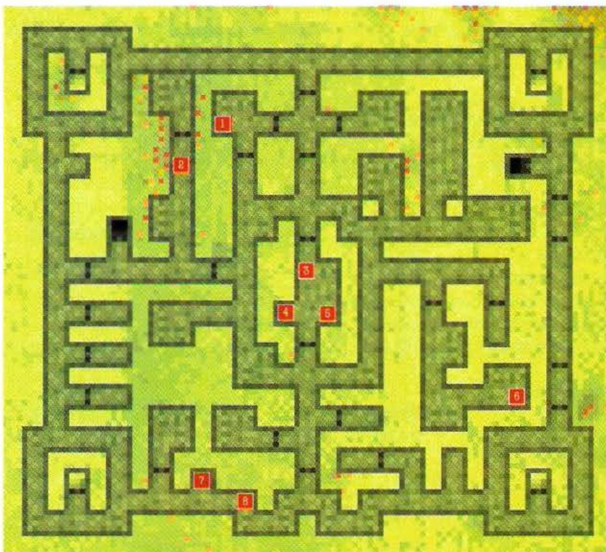
KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1

ENTRANCE TO THE TEMPLE



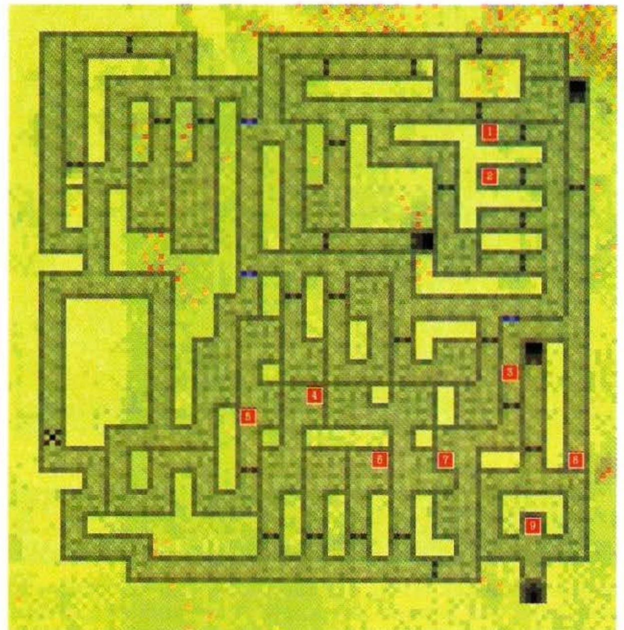
Nachdem Sie von Thera den Spiegel (Inventory) bekommen haben, folgen Sie zunächst Thera, um in den nächsten Level zu gelangen. Die drei anderen Türme können Sie nur über das Untergeschoß betreten. Bei 1 befindet sich ein Schalter für eine Geheimtür, hinter der sich bei 3 eine Kiste verbirgt.
Im nordöstlichen Turm finden Sie außerdem den dringend benötigten Bronze Key (2). Wenn sich die Lebenspunkte gefährlich dem Nullpunkt nähern, so können Sie sich bei 4 wieder „auftanken"!

RUINS OF STONEKEEP - 1ST LEVEL



Zunächst sollten Sie gen Osten durch die dunklen Gänge schleichen. Dort befindet sich nämlich der Aufgang zu Theras Brunnen, dessen heilendes Wasser Ihre Lebenspunkte wieder aufbauen kann. Danach begeben Sie sich zu 1: nach einem kurzen Scharmützel nehmen Sie das Journal an sich, das unter anderem auch das extrem wichtige Automapping enthält. Bei 2 befindet sich eine hundsgemeine Pfeilfalle - also Vorsicht! Den Mittelteil sollten Sie zum Schluß angehen, warten doch zwei relativ starke Shargas auf Sie. Diese müssen unbedingt überwältigt werden, denn bei 3 befindet sich Afris Orb und der Steel Key. Danach öffnen Sie bei 5 die Geheimtür, um an den Inhalt der Kiste (4) heranzukommen. Schließlich und endlich finden Sie in diesem Level noch bei 8 einen Schalter, der eine Geheimtür bei 7 öffnet. Hier können Sie ein Schwert abgreifen. Bei 6 bekommen Sie noch einen weiteren Steel Key.

RUINS OF STONEKEEP - 2ND LEVEL



In diesem Level gibt es zwei wichtige Punkte, die Sie zuerst aufsuchen sollten: bei 8 befindet sich ein weiterer Heilbrunnen, der aufgrund der sehr starken Gegner oft aufgesucht werden muß. Danach wenden Sie sich strikt dem nördlichen Teil der Karte zu. Bei 1 finden Sie den Ivory Key, mit dem Sie die Gefängniszellen öffnen können. Schon bei 2 treffen Sie auf Farli Mallestone, einem freundlich gesinnten Zwerg, der Sie bis zu den Dwarven Mines begleiten und auch schlagkräftig unterstützen wird. Damit das lästige Schlüsselsuchen endlich vorbei ist, begeben Sie sich anschließend nach 4: hier finden Sie einen Schlüsselbund! Den Iron Key finden Sie bei 3, und bei 6 bekommen Sie, nachdem Sie ein knappes Dutzend Schlangen erledigt haben, einen Weinschlauch, der sich beliebig oft mit dem Wasser aus dem Heilbrunnen füllen läßt. Die ersten Erfahrungen mit Magie können Sie bei 5 sammeln. Hier befindet sich das Zimmer des Zauberers, der vor seinem Verschwinden ein paar Runen und einen Zauberstab liegen hat lassen. Das Drain System Control Center, das Sie später benötigen, um die Sewers trockenzulegen, finden Sie bei 7. Hier müssen die beiden seltsamen „Stöpsel" eingefügt werden, über die Sie in den Sewers stolpern. Bei 8 befindet sich der Zugang (silbernen Drachen einsetzen) zu den Sharga Mines, den Sie aber erst später betreten können.



Um Ihren Magiewert sprunghaft ansteigen zu lassen, aktivieren Sie den Zauber „Feuer", stellen sich ein Feld neben den grünen Kreis und feuern auf die Wand, bis der Stab „leer" ist. Jetzt gehen Sie einen Schritt zurück, laden den Stab neu auf und



STONEKEEP

KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1

feuern wieder gegen die Wand. Das machen Sie nun knappe zehn Minuten, und schon haben Sie einen Magiewert von fünf!

SEWERS BENEATH STONEKEEP



Bevor Sie in die Sewers hinabsteigen, nehmen Sie am besten drei Schädel mit. Wahooka taucht nämlich plötzlich bei 1 wieder auf und gibt Ihnen einen dreieckigen Schlüssel für diese drei Schädel. Dann gehen Sie zu 6 und besorgen sich den ersten Cylinder, mit dem Sie die Sewers trockenlegen können. Bei 5 treffen Sie auf ein gar garstiges Monster, das im Wasser unbesiegbar erscheint - also später erledigen. Das fette Vieh hat nämlich den silbernen Drachen dabei, den Sie später brauchen, um zu den Sharga Mines zu gelangen. Der Zugang zu diesem Teil der Ruins of Stonekeep befindet sich bei 4, hinter einem Geheimgang.
Zuvor sollten Sie aber bei 2 (diesen Teil der Sewers erreichen Sie über den zweiten Eingang) den zweiten Cylinder mitnehmen. Bei 3 befindet sich ein weiterer Mana-Circle, mit dessen Hilfe Sie die magische Energie der Zauberstäbe wieder aufladen können.

SHARGA MINES - 1ST LEVEL

Gleich am Eingang (3) befindet sich ein Wespenschwarm, den Sie zur Aufbesserung Ihrer Fähigkeiten verwenden können. Wenn Sie eine ausreichende Rüstung besitzen, schlagen Sie auf den Schwarm ein, indem Sie die jeweilige Maustaste mit einem Buch oder einem Joystick beschweren. Jetzt können Sie zusehen, wie sich Ihre Werte verbessern - der Wespenschwarm bekommt aber nur wenig Schaden! Erst wenn Sie sich aller Waffen entledigen, können Sie die Wespen vernichten. Achtung! Sollte Farli bei dieser Aktion zu Schaden kommen, kümmern Sie sich nicht um ihn: NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) können bei Stonekeep nicht sterben, sie sind nur bewußtlos!

DIE WAFFEN IN STONEKEEP

In diesem Kasten finden Sie alle Waffen, die Sie bei Stonekeep benutzen können. Ein Angriff unterteilt sich in drei Bereiche: Crush, Cut und Pierce. Während man mit einem Hammer beispielsweise nur brachial zuschlagen kann (Crush), können Sie mit einem Messer lediglich zustechen (Pierce). Mit Schwertern können Sie teilweise einen Streich ausführen (Cut), aber auch zustechen (Pierce). Der Wert Strength gibt an, wie stark Drake sein muß, um diese Waffe ohne Verluste führen zu können.

Fernwaffen

Art	Crush	Cut	Pierce
Arrow	-	-	30
Black Slayer	-	-	120
Axe of Throwing	-	35	-
Crossbow Bolt	-	-	30
Dagger	-	-	15
Dart	-	-	10
Rock	4-8	-	-
Throwing Axe	-	25	-

Äxte

Art	Crush	Cut	Pierce	Strength
Battle Axe	4-10	6-15	-	6
Dwarf Axe	4-8	6-12	-	8
Dwarf Pick	-	-	6-16	10
Shadow Axe	25-50	25-50	-	1
Sharga Pick	-	-	4-12	7
Stone Axe	6-12	9-18	-	10

Faustkampf

Art	Crush	Cut	Pierce	Strength
Fäuste	1-4	-	-	0
Schild	1-4	-	-	0

Messer

Art	Crush	Cut	Pierce	Strength
Dagger	-	-	1-4	2
Dagger of Penetration	-	-	15-35	1
Shadow Dagger	-	-	50-100	1
Throg Dagger	-	-	3-14	3

Hammer

Art	Crush	Cut	Pierce	Strength
Hammer	6-14	-	-	5
Ice Hammer	6-18	-	-	10
Shadow Hammer	50-100	-	-	1
Stone Hammer	12-38	-	-	12
War Hammer	10-28	-	-	8

Polearms

Art	Crush	Cut	Pierce	Strength
Quarterstaff	4-10	-	-	4
Shadowspear	-	25-50	25-50	1
Spear	-	2-5	4-7	4

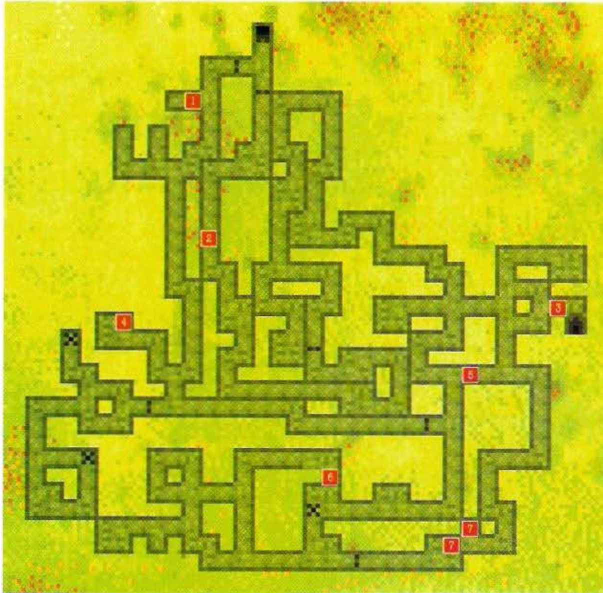
Schwerter

Art	Crush	Cut	Pierce	Strength
Broadsword	2-4	3-6	-	4
DwarfSword	2-6	3-9	-	4
Ice Sword	-	2-24	-	5
Longsword	-	5-15	-	4
Shadowsword	-	50-100	-	1
Sharga Sword	-	1-4	1-4	3
Stone Sword	7-15	7-15	-	7
Throg Sword	-	2-8	2-8	4



STONEKEEP

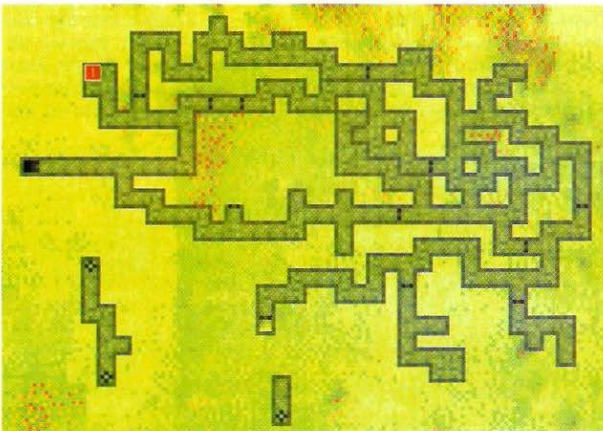
KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1



Weiter geht's! Bei 5 ist der Weg versperrt, also außen herumlaufen. Bei 7 versteckt sich ein armbrust-schießender Sharga, den Sie mit dem Schalter bei 8 aus seinem Versteck holen können. Der Ettin bei 6 ist unbesiegbar, doch in seiner Kiste befinden sich Aquilas Orb und ein Sharga Key. Sie müssen also zunächst die Fässer, die den Weg versperren, mit Steinen aus der Distanz zertrümmern und dann versuchen, an dem Ettin vorbeizuschleichen. Noch besser: wenn Sie bereits die Rune „Stille" gefunden haben, machen Sie sich und Farli einfach lautlos.

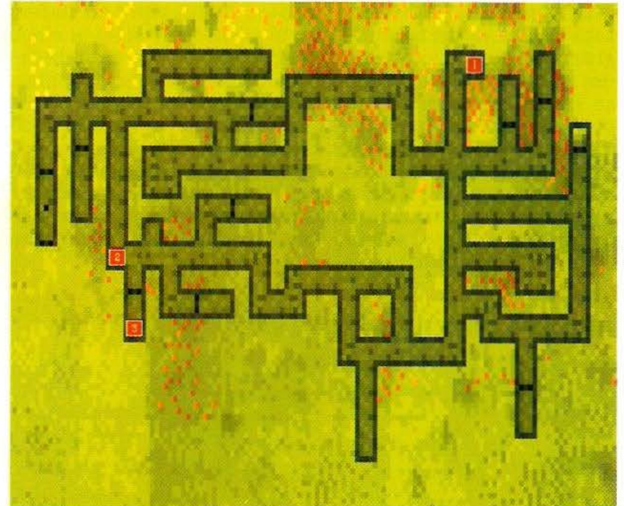
Bei 4 finden Sie den Skull Key, den Sie benötigen, um die Karzaks Zelle bei 1 zu öffnen. Auch er wird Sie auf ihrem weiteren Weg begleiten. Noch ein wenig trainieren können Sie bei 2, denn dort befindet sich ein weiterer Wespenschwarm.

SHARGA MINES - 2ND LEVEL



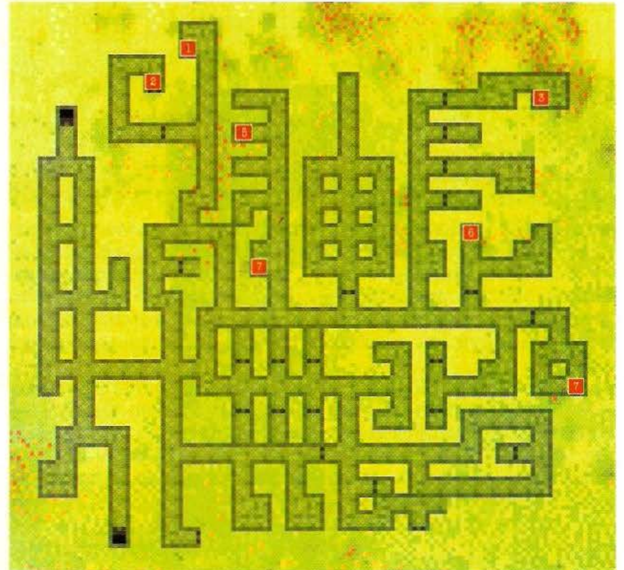
In diesem Level gibt es nur wenige Puzzles. Trotzdem sollten Sie alle Gänge ablaufen, um diverse Gegenstände (beispielsweise ein Plattenpanzer) einzusammeln. Außerdem befindet sich in der Mitte der Karte die Sharga Freeing League, die einige Aufschlüsse über die gesellschaftlichen Eigenheiten von Stonekeep gewährt. Deshalb sollten Sie Grug (1) auch ruhig aussprechen lassen und nicht gleich auf ihn einhacken...

ENTRANCE TO THE TEMPLE



Der Entrance to the Temple ist noch relativ harmlos. Bei 1 finden Sie die Leiche des Zwergs Dunton Stonebulder, der einen Ring of Protection mit sich geführt hat: einfach auf den Finger stecken, und schon bekommen Sie weniger Treffer ab. Bei 2 beginnt ein kleines Pfeilfallenlabyrinth. Am besten schleichen Sie immer an der rechten Wand entlang. Sie bekommen dann zwar auch Schaden, allerdings überleben Sie die Fallen. Da der nachfolgende Level extreme Gefahren in sich birgt, sollten Sie bei 3 den Geheimschalter betätigen. Er öffnet die östliche Wand, und Sie bekommen leichten Zugang zu dem vorhandenen Mana-Circle (4).

TEMPLE OF THROGGI



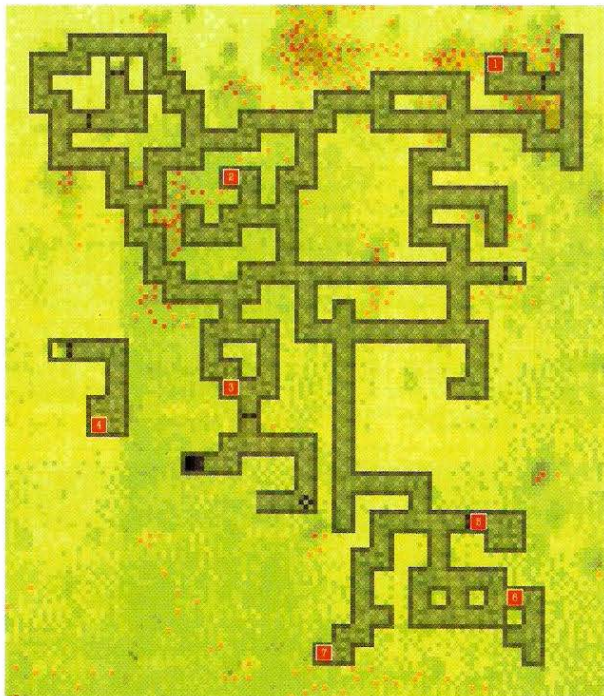
Der Temple of Throggi ist ein harter Brocken. Die Throggi selbst sollte man niemals unterschätzen. Eine sehr gute Taktik besteht darin, die Wachen mit Feuerbällen zu bearbeiten und den Zauberstab dann im vorhergehenden Level wieder aufzuladen. Bei 6 finden Sie vier Schalter, die für die vier Gefängnistüren zuständig sind. Bewegen Sie alle Schalter

STONEKEEP

KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1

nach unten und befreien Sie bei 4 Dombur, Farlis leicht zerstreuten Bruder. Bei 1 und 2 finden Sie eine seltsame, vergiftete Figur, die aber keine größere Bedeutung zu haben scheint. Ein etwas beschränkter Shaman bei 7 möchte einen grünen Edelstein - das bringt aber relativ wenig. Bei 5 befindet sich ein Brunnen. Wenn Sie den Eimer mit Wasser füllen, so können Sie nun Feuerstellen löschen und in aller Ruhe durchsuchen. Gegen Ende des Levels besuchen Sie den Oberguru der Throggi bei 3 und gehen dann in das Innere des Tempels. Am Ende des Gangs befindet sich eine Statue. Nehmen Sie das grüne Auge heraus (Orb) und entscheiden Sie sich dann für eine der Stein-Waffen. Sie können nur eine Waffe mitnehmen, jeder weitere Versuch wird mit einer heftigen Ladung Gift bestraft.

FEEDING GROUNDS - 1ST LEVEL

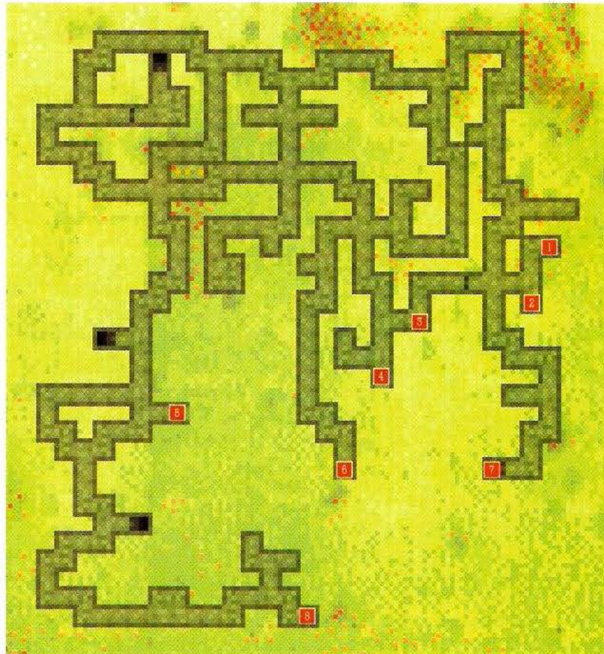


Wenn Sie zunächst ein wenig entspannen möchten, dann begeben Sie sich zunächst nach 3. Hier müssen Sie nur noch eine Wache um die Ecke bringen, um an den Throggish zu gelangen. Die Tür im Süden führt zur Dwarven Fortress. Achtung! Die Tür können Sie nur unbeschadet durchschreiten, wenn Sie einen der seltsamen Throggi-Hüte mitgenommen haben!

Außerdem finden Sie bei 1, 2 und 4 drei seltsame Apparaturen, die irgendwie nach Zwergenkunst aussehen. Diese müssen Sie später Dombur geben, um eine mächtige Steinschleuder zu bekommen. Außerdem finden Sie bei 5 den ersten Teil des Dragon Key, bei 6 einen weiteren Throggish Key und bei 7 noch einen Mana-Circle.

FEEDING GROUNDS - 2ND LEVEL

Auf dieser Karte ist der komplette Mittelteil zunächst mit einem Drachen, der von den Throggi gefangen wurde, ausgefüllt. Bei 1 finden Sie einen magischen Stein, der Magic Flint enthält. Dieses müssen Sie später abbauen, damit der Zwergenschmied den Dragon Key reparieren kann. Bei 2 sehen Sie einen weiteren Mana-Circle und bei 3 treffen Sie auf den Kopf

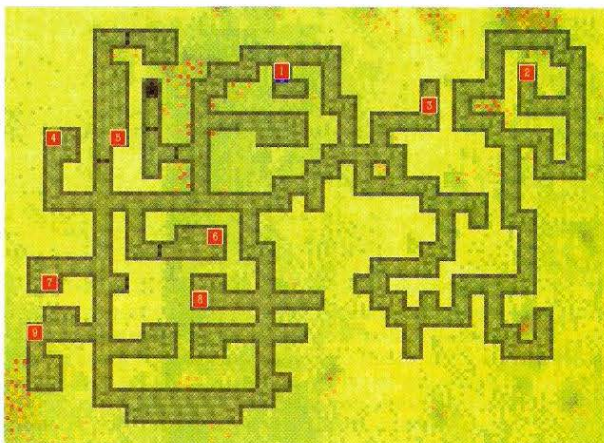


des Drachens. Steinschläge versperren bei 4 und 5 den Weg; wenn Sie einen schnellen Abstecher zu den Zwergen machen möchten, lassen Sie sich bei 6 durch die Fallgrube fallen. Bei 7 finden Sie schließlich den zweiten Teil des Dragon Keys. Magische Energie können Sie bei 8 wieder auftanken.

Wenn Sie den Drachen befreit haben, sollten Sie die Faerie Realms betreten. Gehen Sie einfach zu der Stelle, an der zuvor die seltsamen blauen Gaswolken verschwunden sind. Dann pflanzen Sie bis zu fünf Primroses, um eine Geheimtür zu öffnen.

DWARVEN FORTRESS

Folgen Sie, sobald Sie die Dwarven Fortress betreten, streng den Anweisungen von Farli und gehen Sie zur Haupthalle (9). Danach können Sie der Bibliothek bei 7, Karzak (der Sie wieder begleiten wird) bei 8 und Dombur bei 6 einen Besuch abstatten. Bei 4 treffen Sie auf den Schmied, der Magic Flint benötigt, um den Dragon Key zu reparieren. Den Händler Geldor können Sie bei 5 auffinden - jedoch hat er nichts zu bie-





STONEKEEP

KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1

ten, was nicht schon hätten. Bei 1 versucht ein verkleideter Sharga eine Geheimtür zu öffnen, beseitigen Sie ihn und gehen Sie dann selbst durch die Geheimtür. Hier finden Sie fünf Meta-Runen, mit denen Sie die Wirkung eines jeden Spruchs aufwerten können. Wenn Sie jetzt ein wenig durch die Gänge schlendern, wird Ihnen Torin den Auftrag geben, einen fürchterlich bösen Zombie, der bei 2 residiert, den Garaus zu machen. Helfen wird Ihnen dabei Theras Brunnen, bei dem Sie wieder Lebenskraft tanken können (**3**).

Extras

In Stonekeep gibt es viele versteckte Gegenstände und Räume. Ohne die Hilfe der Programmierer hätten wir aber die folgenden Extras nicht entdeckt - noch einmal vielen Dank! Doch Vorsicht! Einige Gegenstände sind so mächtig, daß der Spielablauf beeinflußt wird. Wer sich gleich zu Beginn den Dagger of Penetration besorgt, wird zum Beispiel in den ersten Levels kaum auf einen ernstzunehmenden Gegner treffen...

Dagger of Penetration

Bevor Sie den ersten Level verlassen, können Sie sich den Dagger of Penetration besorgen - sonst ist er für immer verloren. Sie müssen zunächst an dem Hebel ziehen, der den Zugang zur Treppe öffnet. Dann drücken Sie ihn wieder nach oben und ziehen ihn anschließend gleich wieder nach unten. Jetzt gehen Sie einen Schritt nach Süden, zweimal nach Osten, zweimal nach Norden, öffnen das Geheimfach und ziehen an dem erscheinenden Hebel. Dann gehen Sie einmal nach Süden, zwei Mal nach Osten, schauen nach Norden, öffnen wieder ein Geheimfach und nehmen den Dagger of Penetration.

Kevin Bass

Wenn Sie sich den Dagger of Penetration geholt haben, können Sie auch dem Programmierer der Shargas einen Besuch abstatten - besser gesagt einem ganz speziellen Sharga. Dieser Geheimraum befindet sich im Südosten.

Der verrückte Shaman

Der verrückte Shaman im Temple of Throggi, birgt auch ein Geheimnis. Geben Sie ihm einfach zwei grüne Edelsteine und dann noch irgendeinen anderen Gegenstand...

Verschlossene Tür bei den Zwergen

Hinter der verschlossenen Tür bei den Zwergen befindet sich das Lager des Händlers Geldor. Wenn Sie das Lager einmal unter die Lupe nehmen möchten, dann speichern Sie zunächst ab, bringen Sie Geldor um die Ecke, und schon bekommen Sie den Schlüssel - und eine Menge Ärger...

Mein Name ist...

Wenn Sie Afris Orb in dem Zwergenlevel benutzen, entdecken Sie noch einige Gänge, die auf der Karte nicht eingezeichnet sind. Sie stellen den Namen des Programmierers dar!

Lokalisierung

Mit SHIFT und F8 können Sie sich Daten über Ihren aktuellen Standort abrufen. Sehr hilfreich, wenn man sich einmal verlaufen hat...

DIE MAGIE IN STONEKEEP

Stonekeep gibt dem Spieler eine reichhaltige Auswahl an Zaubersprüchen, die alle ausgezeichnet im Spiel erklärt werden. Hier finden Sie knallharte Fakten, wieviel Schaden ein Angriffszauber anrichtet und wieviel Lebenspunkte ein Heilzauber bringt - mit der entsprechenden Meta-Rune!

Angriffszauber

Rune	Power I	Power II	Power III
Flame	50	90	130
Energybolt	40	80	120
Circlewand	40	80	150
Firebolt	25	25 (x2 Pfeile)	25 (x3 Pfeile)
Icebolt	20	40	80
Tornado	25	50	100
Sphere	8	8 (mehr Spheren)	8 (viele Spheren)
Vampyre	10	20	40

Heilzauber

Rune	Power I	Power II	Power III
Curing	15	30	50
Healing	40	80	200

DIE RÜSTUNGEN IN STONEKEEP

Rüstungen schützen auch gegen spezielle Attacken. So müssen Sie abwägen, welche Rüstung für welchen Level Vorteile bietet. Außerdem senken schwere Rüstungen den Wert Agility, d. h. Drake wird unbeweglicher und wird leichter getroffen. Ein möglichst robuste Ritterrüstung ist also nicht immer die beste Wahl.

Brustpanzer

Art	Crush	Cut	Pierce	Agility
Chain Mail	3	5	1	-1
Dwarven Plate	8	10	10	-1
Elven Chain Mail	7	9	5	0
Faerie Shirt	3	3	7	+1
Guardian Plate	10	15	10	-1
Leather Armor	1	2	1	0
Magickal Chain	7	11	4	0
Plate Armor	7	10	7	-1

Beinpanzer

Art	Crush	Cut	Pierce	Agility
Chain Mail	2	3	1	0
Dwarven Plate	5	8	6	-1
Elven Chain Mail	4	5	3	0
Faerie Plate	3	7	3	+1
Guardian Plate	8	8	8	0
Leather Armor	1	1	1	0
Magickal Chain	5	8	3	0
Plate Armor	5	7	5	-1

Helme

Art	Crush	Cut	Pierce	Agility
Dwarven Helm	2	2	1	0
Eastern Helm	3	3	2	0
Faerie Cap	2	2	2	+1
Guardian Helm	5	5	4	-1
Helmet	1	1	0	0

Schild

Art	Schutz
Leather Shield	15%
Magickal Shield	20%
Small Metal Shield	10%
Small Wooden Shield	5%



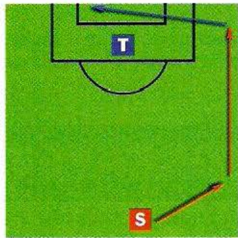
KURZTIPS

CAESAR 2

Um bei Caesar 2 über 2 Milliarden Dn zu verfügen, editieren Sie den Spielstand (*.SAV) bei den Offsets 207340 bis 207343 (Dezimal) auf FF FF FF 79 ab. Sollten Sie einen anderen Betrag wünschen, müssen Sie beachten, daß das Spiel den Geldbetrag von rechts nach links liest. Das heißt: bei einer Eingabe von 12 34 56 78 versteht Caesar 2: 87 65 43 21.

Michael Neumann

FIFA 96



T Torwart
S Stürmer
Laufstrecke
Ballflugbahn

Bei FIFA 96 gibt es einen einfachen Trick, Tore zu schießen: Sobald Sie in Ballbesitz sind, laufen Sie mit dem Ball geradeaus an der Seitenauslinie entlang. Die gegnerischen Spieler greifen zwar an, können Ihren Spieler aber nicht stoppen. Wenn Sie dann ganz kurz vor der Torauslinie sind, schießen Sie den Ball sehr steil auf das Tor. Der Torwart der gegnerischen Mannschaft steht zu diesem Zeitpunkt falsch, und der Ball geht ins Tor.

Sascha Czibrowski

WORMS

Sollten Sie den starken Wunsch hegen, eine unbegrenzte Anzahl von Banana Bombs, Sheeps und Miniguns Ihr eigen zu nennen, hilft Ihnen die Eingabe von „BAABAAAABAAB" sicherlich weiter.

Christian Meyer

PER. OXYD

Ein kleiner Trick bei Per.Oxyd (als Demo auf unserer Cover-CD-ROM 1/96). Wenn Sie im Hauptmenü auf die Kaffeetasse klicken, bekommen Sie die Zugangscodes für die ersten 10 Landschaften für den Ein- und Zwei-Spieler-Modus.

Tobias Scharfner

REBEL ASSAULT 2

Mit den hier aufgelisteten Codes kommen auch Sie in den Genuß aller tollen Action-Szenen:

Beginner	Novice	Custom 1	Expert
JABBA	EWOKS	WOOKIE	ANAKIN
ENDOR	CHEWIE	DROID	KENOBI
LACHTON	DANKIN	RODIAN	FORTUNA
BORSK	NOGHRI	BPFASSH	MODON
KROYIES	CHAMMA	KSHYY	OMMIN
AURIL	BOGGA	TORVE	REKKON
KAMPL	INCOM	SLUISSI	SHAZEEN
FERRIER	KOTHLIS	PALANHI	KIIRIUM
GALIA	KRATH	DROKKO	GUNDARK
DENARII	SIOSK	NATTH	DIANOGA
SADOW	ADEGAN	SABACC	ATUARRE
ONDERON	AMANDA	ANDUR	ESSADA
ALEEMA	AMBRIA	ARKANIA	PAPLOO
CATHAR	SYLVAR	DIATH	NASHTAH
DOMINIS	MIRALUKA	DREEBO	PESTAGE

Stefan Horn

STONEKEEP

Wenn Sie keine Lust haben, sich mühselig die notwendigen Maximalwerte durch langes Trainieren anzueignen, gibt es die untenstehende Cheat-Möglichkeit, die mit jedem Disk-editor (Norton, PC Tools usw.) durchgeführt werden kann.

1. Einen Spielstand speichern und in das Spieleverzeichnis z. B. C:\STONE\SAVEGAME wechseln
2. ein Backup von dem zu editierenden Savegame machen, z. B. COPY GAMEINFO.SAV GAMEINFO.ALT
3. mit dem Diskeditor die GAMEINFO.SAV laden
4. im Editor den String (Zeichnfolge) DRAKE suchen
5. folgende Änderungen vornehmen (alle farbign)

```
00000110: 36 00 3C 00 51 17 56 00 - E1 16 56 00 44 52 41 4B
00000120: 45 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 60 00
00000130: 0A 00 0E 00 64 00 00 00 - 00 00 00 00 0B 00 00 00
00000140: 64 00 00 00 00 00 00 00 - 0B 00 00 00 28 00 00 00
00000150: 00 00 00 00 E7 03 E7 03 - 0A 00 00 00 14 00 0A 00
00000160: 00 00 14 00 0A 00 27 00 - DC 00 0A 00 33 00 64 00
00000170: 0A 00 00 00 14 00 0A 00 - 00 00 64 00 0A 00 18 00
00000180: 64 00 0A 00 00 00 05 00 - 0A 00 69 00 96 00 0A 00
00000190: 00 00 14 00 05 00 00 00 - FF FF 00 00 00 00 02 00
000001A0: 00 00 00 00 02 00 00 00 - 00 00 02 00 00 00 00 00
```

Dabei muß noch auf folgendes geachtet werden:
Die Werte dürfen nicht mehr als hier angegeben erhöht werden, da sich die Eigenschaften sonst ins Negative auswirken! Auch wenn die Wertesteigerung durch Training im Spiel erfolgt, sollte man sofort auf den editierten Spielstand speichern und mit dem Editor die Fertigkeiten wie oben angegeben wieder nachkorrigieren.

Sollten Sie sich noch sehr in der Anfangsphase des Spiels befinden, ändern Sie die Werte nicht gleich auf den Maximalwert, sondern auf eine akzeptable Größe. Das heißt: anstatt 0B geben Sie einfach 08 ein.

Frank Eglinski

WARCRAFT II

Wer es nicht erwarten kann, sich die Endsequenzen von den Orks und den Humans anzusehen, sollte, nach einmaligem Drücken von Return „THERE CAN BE ONLY ONE" eingeben.

MAGIC CARPET II

In dem Teppichreiter-Spiel sind eine Menge geheime Level versteckt, die Sie wie hier beschrieben finden können.

Geheimlevel 1: In T Klom müssen Sie neben Nyphur und Rahn noch eine bestimmte Anzahl Drachen und Würmer zerstören.

Geheimlevel 2: In Mission 12 sehen Sie vorerst unerreichbare blaue Markierungssteine. Wenn Sie die normalen Aufträge erledigt haben, bauen Sie auf dem großen Platz - dazu müssen Sie den Wächter mit dem Burgspruch vernichten - eine fünffach ausgebaute Burg. Ist diese mit Mana gefüllt, fliegen Sie zurück zur Röhre, die den Markierungssteinen am nächsten ist und zaubern einen Krater-Spruch. Dies bewirkt eine Röhre, die Zugang zu den verborgenen Markierungssteinen schafft. In deren Mitte kann der Geheimlevel angeflogen werden.

Geheimlevel 3: In Mission 14 muß jeder Mondbewohner beseitigt werden.

Geheimlevel 4: In Mission 19 sind dazu alle Zauberer und Bestien ins Jenseits zu befördern.



KURZTIPS

COMMAND & CONQUER

Wenn Sie zuwenig Geld haben und keine Gebäude verkaufen wollen, sollten Sie mit Fahrzeugen auf die Werkstattplattform fahren und mit dem Verkaufssymbol auf das Fahrzeug klicken. So erhalten Sie zwar nicht den gesamten Neupreis des Fahrzeuges wieder, aber doch immerhin eine ganz ansehnliche Summe. Eine etwas andere Art ist vonnöten, sollten Sie auch Soldaten oder Zivilisten verkaufen wollen. Dazu fertigen Sie einen Zaun und stellen den zu verkaufenden Roboter möglichst nah an den Zaun. Nun fahren Sie mit dem Verkaufssymbol an die äußerste Stelle des Zaunes in Richtung Robotor und achten darauf, daß sich das Dollarzeichen gerade noch eben dreht. Klicken Sie nun einmal, und schon ist der Blechkamerad verkauft!

Eine ganz andere Methode, den Computergegner oder Mitspieler Schachmatt zu setzen, ist uns bei den zahllosen Netzwerkspielen aufgefallen. Es gibt eine Möglichkeit, ohne jeden Sandsackanschluß etc., Gebäude frei auf der Karte zu plazieren. Um diesen Trick ausführen zu können, müssen Sie im Besitz einer Radaranlage sein.
Jetzt befolgen Sie die unten aufgeführten Schritte:

- klicken Sie auf das Gebäude, das sie plazieren wollen, um es zu produzieren
- warten Sie auf die Fertigstellung des Gebäudes
- klicken Sie irgendeine mobile Einheit an
- scrollen Sie den Screen so, daß auf der linken Actionscreen-Seite das Hauptgebäude halb zu sehen ist
- klicken Sie auf die fertige Konstruktion, so daß diese, wenn Sie die Maus auf den Actionscreen ziehen, in gestrichelter Form auf diesem zu sehen ist
- fahren Sie nun mit dem immer noch frei plazierbaren Gebäude zum Hauptgebäude hin, als wollten Sie die Konstruktion auf diesem bauen
- nachdem die Markierungstriche eine rote Farbe angenommen haben und anzeigen, daß hier nicht gebaut werden kann, bewegen Sie den Mauszeiger vorsichtig weiter nach rechts auf die Konstruktionsleiste
- nun sollten Sie den Mauszeiger frei auf der rechten Seite des Screens bewegen können, die rot gestrichelten Baulinien aber immer noch auf dem Hauptgebäude zu sehen sein
- fahren Sie nun mit der Maus auf den kleinen Radarbildschirm und tun Sie so als würden Sie die immer noch angeklickte Einheit in ein bereits erkundetes Gebiet schicken wollen

Nun passiert folgendes: Anstatt daß sich die markierte Einheit in Bewegung setzt und das angeklickte Ziel zu erreichen versucht, plazieren Sie das über dem Bauhof angezeigte Gebäude genau dorthin, wohin die Einheit laufen oder fahren sollte.



Mit einem frei plazierbaren Laserturm läßt sich so manches gegnerisches Lager in Minutenschnelle befrieden...

KLASSIKER-TIP

Um bei Might and Magic III - Clouds of Xeen zu anderen Orten zu gelangen oder nützliche Gegenstände zu erhalten, einfach vor den Transportspiegeln diese Eingaben testen:

LORD XEEN	ZU LORD XEEN TELEPORTIEREN
BOGUS	ZU DITO
COUNT DU MONEY	ZUM DRACHENLAGER
SHOWTIME	ZUM SPIELENDE
SHANGRI-LA	ZUR VERSTECKTEN STADT
I LOST IT	SIE BEKOMMEN DAS MAG. SCHWERT

Michael Benda

ASCENDANCY

Einen kleinen Programmierfehler können Sie sich zunutze machen, wenn Sie wie folgt vorgehen: Als erstes speichern Sie das laufende Spiel und starten ein neues. Bei der Rassenauswahl wählen Sie die CHAMACHIES, denn diese sind die Superentwicklertalente. Geben Sie jetzt eine Fabrik in Auftrag und wählen Sie bei der Forschung erst einmal irgendetwas an. Nun lassen Sie die Zeit verstreichen und können nach ca. 80 Tagen ihr Talent einsetzen. Wenn Sie im Forschungslabor so weit sind, eine Schiffswerft zu bauen, sollten Sie auch gleich eine in Auftrag geben und entwickeln Sie nun fleißig weiter, bis alles, was erforscht werden kann, entwickelt ist. Wählen Sie jetzt „Schiff bauen" an und wählen Sie eine Waffe oder einen Ausrüstungsgegenstand, den Sie in Ihrem anderen, laufenden Spiel benötigen. Setzen Sie nun den Gegenstand oder die Waffe ein und geben Sie das Schiff in Auftrag. Nun sichern Sie das Spiel und laden das alte Spiel ein. Wenn Sie nun in diesem Spielstand ein Schiff im Raumdock umbauen lassen, ist der Gegenstand, den Sie im anderen Savegame bauten, noch im Auswahlfenster. Das heißt Sie können diesen Gegenstand nun auch einbauen und sparen sich somit die gesamte Entwicklungszeit. Eine Plasmawaffe nach nur ca. 200 Zügen - das wird Ihnen kein Computergegner so schnell nachmachen...

Jens Merkl

LODE RUNNER

Bei dem neuaufgelegten C64-Klassiker haben Sie eine Möglichkeit, die gegnerischen Monks zu steuern. In der DOS-Version drücken Sie dazu Ctrl-F3, um den Monk-Modus zu aktivieren. Dabei ist der Monk mit den Tasten T-Y-U/G-H-J/B-N-M zu steuern, und mit der TAB-Taste können Sie den Monk wechseln. Bei den Win-Versionen 1.2 und 1.3 klicken Sie auf den Punkt in der oberen linken Ecke des Menüscreens und tippen a.) CTHULU für die Vers. 1.2 oder YOG für die Vers. 1.3 ein. Jetzt ertönt ein „Gong", und der Cheat ist aktiviert. Die Steuerung der Monks erfolgt mit den gleichen Tasten wie bei der DOS-Version beschrieben.

Dennis Büttner

EPIC PINBALL

Wenn Sie bei diesem Flipper den Spielball mit den Pfeiltasten in alle Richtungen bewegen wollen, müssen Sie während des Spiels die Tastenfolge „ESC" „J" „N" eingeben. Dieser Trick funktioniert auch bei Epic Silverball.

Markus Weik

THE NEED FOR SPEED

Geben Sie anstatt des Fahrernamens folgendes ein:

EAC RALY	um im Ralley-Stil zu fahren
EAC POWR	um das 800 PS Bonusauto kennenzulernen
EAC WARP	für ein schnelles Arcade-Rennen

Marcus Weiss

ACTION REPLAY CODES

Cool Spot:
Code: ZX04690907 bewirkt, daß Sie unendlich viel Lebensenergie besitzen

SimFarm:
Code: SIMFARM67FB0234; Adresse: 7000:8D22 bewirkt, daß Sie unendlich viel Geld besitzen



KURZTIPS

BATTLE ISLE III

Level	Levelcode
1. Die Prätorianer	---
2. Der Vormarsch	6487674
3. Die Schiffe	1564386
4. Die Landung auf Kaar	9745642
5. Kampf um die Fabriken	3756838
6. Das Flugzeugkombinat	2957843
7. Die Spaltung der Kais	8844366
8. Das HQ der Drulls	2375411
9. Das Expeditionsheer	3854653
10. Urelis	5647332
11. Kol-Lorz in Gefahr	4092664
12. Die Nachschublinien	7564366
13. Skom	8264241
14. Der Panzerkeil	3243554
15. Terdon	5487436
16. Entscheidung über Skom	1353411
17. Der Hafen von Magalo	4524338
18. Vor Hallwa	6731244
19. In der Hauptstadt	1243371
20. Die Entscheidung	6245425

Außerdem ein paar allgemeine Tips zur Vorgehensweise:

- Zurückhaltend und vorsichtig vorgehen. Blindes Anrennen bringt nur kurzfristige Geländegewinne, da der Gegner regelmäßig schwere Einheiten in der Tiefe des Geländes stehen hat, und für Sie unsichtbar im Hintergrund agiert.
- Lieber erst den Gegner angreifen lassen und nach Abebben des Angriffes vorsichtig nachstoßen.
- Einheiten mit großer Reichweite schützen, da sie den Angriff des Gegners weit vor den eigenen Linien stoppen können und beim Angriff die Befestigungen des Gegners knacken können.
- Wenn immer möglich, sollten angeschlagene Einheiten repariert werden, da bei der Reparatur nur ein Erfahrungspunkt verlorengeht. Im Gegenzug sollten daher gegnerische Einheiten immer vollständig zerstört werden, damit sie nicht repariert wieder in das Geschehen eingreifen können.
- Battle Isle III arbeitet mit einem Fahrzeugpool. Das heißt: Einheiten, die beim Erreichen des Missionszieles noch auf der Karte sind, wandern mit den erreichten Erfahrungspunkten in diesen Pool. Sollten diese Einheiten in späteren Leveln auf der Karte verfügbar sein, werden sie mit allen erreichten Erfahrungspunkten aus dem Pool entnommen und auf der Karte plaziert. So haben Sie von Anfang an volle Feuerkraft. Der Gegner kann dies auch nutzen. Also vor Erreichen des Missionszieles möglichst viele gegnerische Einheiten zu vernichten.

Dem Abspeichern von Spielständen kommt eine besondere Bedeutung zu. Battle Isle III verfügt nicht über das Feature, die Karte bei Bedarf neu zu starten. Sie sollten daher eine Karte, ohne eine Aktion ausgeführt zu haben, abspeichern.

Hermann Berthold

WARCRAFT II HEX CHEAT

Um Ihre Werte auf über 2 Mrd. zu bringen, editieren Sie Ihren Spielstand (SAVE*.SAV) wie folgt:

Gold:
Offsets **504** bis **507** überschreiben mit **FF FF FF 7F**

Bäume:
Offsets **440** bis **443** überschreiben mit **FF FF FF 7F**

Öl:
Offsets **568** bis **571** überschreiben mit **FF FF FF 7F**

Wie bei Caesar 2 liest auch Warcraft II die Daten rückwärts von rechts nach links. Darauf sollten Sie achten, falls Sie andere Beträge editieren wollen.

Michael Neumann

EINSENDUNGSRATSCHLÄGE

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



PC Games CD-ROM & Mag: CD-ROM 02/96

Daß Microsoft-Gründer Bill Gates mit seiner Produktstrategie oft ins Schwarze trifft, ist nicht zu übersehen. Ob das neue Betriebssystem Windows 95 ein Segen oder eher ein Fluch für die Spielergemeinde ist, wird sich allerdings erst noch zeigen. Die Spielehersteller jedenfalls setzen bereits voll auf das Win 95-Pferd - was sich im Inhalt der PC Games CD-ROM auch deutlich niederschlägt. Von den 20 Spieledemos, die wir in diesem Monat für Sie zusammengetragen haben, bleiben nämlich einige ausschließlich den Benutzern von Windows 95-Rechnern vorbehalten. Da wir bei der Zusammenstellung der spielbaren Demos stark auf die Spielehersteller angewiesen sind, können wir an diesem Umstand leider auch nichts ändern. Immerhin haben einige Firmen noch so viel Weitblick, daß sie parallel zu den Win 95-Versionen ihrer Spiele auch Win 3.1-Umsetzungen anbieten: Segas Comix Zone ist da nur ein Beispiel. Auf der anderen Seite müssen wir die Win 95-Benutzer natürlich genauso unterstützen wie alle anderen Leser. Deshalb nutzt das PC Games-Menü ab dieser Ausgabe die 32 Bit-Autorun-Funktion - und auch der Start aller Windows-Demos funktioniert direkt aus dem Menü heraus. Für DOS-User hat sich an der Benutzung ansonsten nichts geändert. Die beiden CD-ROM-Rubriken "Elektronische Kleinanzeigen" und "Tips&Tricks-Datenbank" haben wir jetzt noch komfortabler gestaltet. Zum einen wurden die Kleinanzeigen grafisch etwas aufgepeppt und mit einer Stichwort-Suchfunktion versehen, zum anderen können Sie sich die Spieletips nun auch direkt am Bildschirm anzeigen lassen. Bevor ich Sie mit der CD-ROM alleine lasse, noch ein kurzes Wort zur PC Games-Aktion "Command & Contact" aus der letzten Ausgabe: Da zwischen dem Erscheinungstermin der PC Games 1/96 und der Fertigstellung der PCG CD-ROM 02/96 nur wenige Tage lagen, konnten wir bis Redaktionsschluß nur einen Teil der eingegangenen Postkarten bearbeiten. Die (noch sehr kurze) Liste der Modemspieler finden Sie daher in gedruckter Form am Ende dieses CD-ROM-Magazins. Erst ab der nächsten Ausgabe wird die erweiterte Liste ausschließlich auf der CD zu finden sein.



Es grüßt Sie Ihr
Thomas Borovskis

INHALT

D

Und so gehen Sie vor



Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie auf Seite 62. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File "START.BAT" aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch "von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

Bevor Sie reklamieren...



Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit "exotischer" Hardware kommen. Sollte ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jedes Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen ("Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

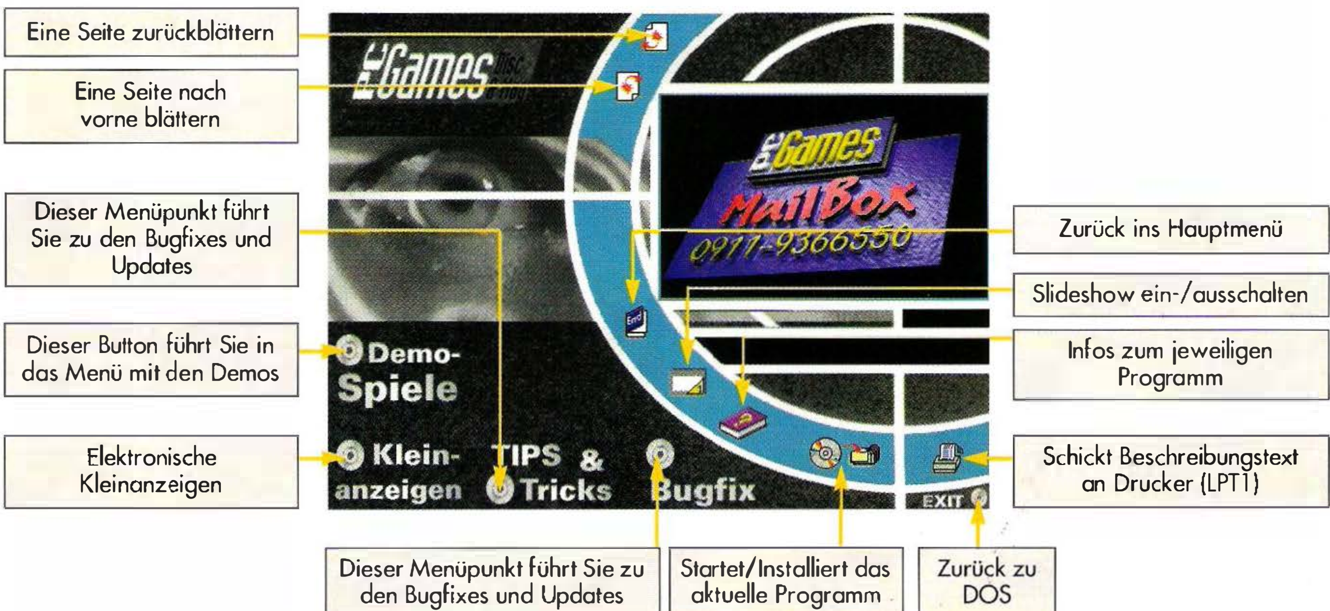
Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer

Jetzt neu: Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!



Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl "Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei "95START.EXE" doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Starten Sie diese Programme daher einfach vom MS-DOS-Modus aus. Wenn es beim einen oder anderen Spiel besondere Anmerkungen gibt, so finden Sie diese auf den folgenden Seiten.

Das Interface



DIE DEMOS

Arcade America



Von den Newcomern 7th Level (die bereits mit Battle Beast ein graphisch superbes SVGA-Beat 'em Up vorgelegt haben) kommt Arcade America, ein umwerfend witziges Jump & Run, das erneut hochauflösende Comic-Animationen in bestechender Qualität zu bieten hat. Anhand des voll spielbaren Alcatroz-Levels können Sie sich selbst davon überzeugen!

Tastatur-Kommandos

Taste	Aktion
Cursor links/rechts	nach links/rechts laufen
Cursor hoch/runter	Leiter hoch/runterklettern
Z	Steinschleuder einsetzen
X	Springen
2 x Cursor hoch	Ziehen
2 x Cursor links/rechts	Gegner mit dem Bauch rammen
ALT-F4	Programm beenden
+/-	Ton lauter/leiser
SPACE	Animation abbrechen

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1 oder 95, optional: Joystick

Atari 2600 Action Pack 1-3



Die Konsole Atari 2600 gilt als Wegbereiter des Videospiel-Booms der 80er Jahre, der sich nun auf den Next Generation-Geräten (u. a. SEGA Saturn, Sony PlayStation) fortsetzt. Inzwischen gibt es drei Action-Packs für Windows 95, die mit jeweils 15 Original-Spielen bestückt sind. Ein Stück Videospiel-Geschichte auf CD-ROM - nicht nur für Nostalgiker! In der spielbaren Demo des Atari Action-Pack sind die Urversionen von Pitfall, Keystone Kapers und Breakout vollständig enthalten. Die Steuerung der drei Spiele erfolgt über einfache Cursortasten-Kommandos. Außerdem sind die Funktionstasten mit einigen zusätzlichen Funktionen belegt. Rufen Sie im jeweiligen Spiele-Fenster bitte die Hilfe-Funktion auf, um mehr darüber zu erfahren.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Karte (PCI/VLB), Maus, Windows 95

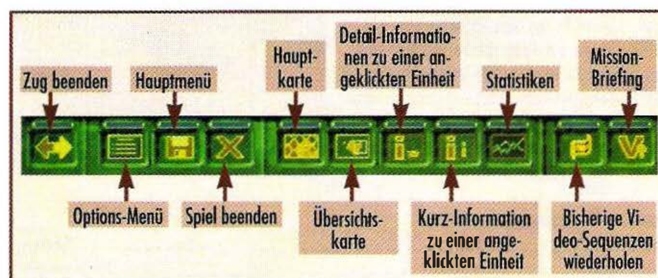
Battle Isle 3: Schatten des Imperators

Die Battle Isle-Serie ist komplett von DOS nach Windows umgezogen. Erhalten geblieben sind uns die Hexagon-Karten und das fast schon kultige Spielprinzip. Neu sind hingegen die SVGA-Auflösung, Videosequenzen, gerenderte Animationen und eine komplett neue Benutzeroberfläche. Trotz hoher Ansprüche an die Hardware eines der Highlights im Strategie-Bereich!

Spielsteuerung:

Nach dem Genuß der Videosequenzen wählen Sie aus dem Hauptmenü "Neue Kampagne starten". Die Spielstärke kann wahlweise auf "Training" (empfiehlt sich für den Einstieg), "Normal" oder "Experte" eingestellt werden. Anschließend wird der Hauptbildschirm eingeblendet; die Fenster können Sie entsprechend der Windows-Konventionen verkleinern, vergrößern und verschieben. Die Scroll-Leisten an der unteren und linken Seite der Kartenfenster dienen zum Verschieben des aktuellen Ausschnitts.

Am unteren Bildschirmrand haben Sie Zugriff auf alle wichtigen Funktionen des Programms. Die Icons im einzelnen:



Battle Isle 3 ist in einzelne Runden eingeteilt. Im Demo-Level kämpfen Sie auf der Seite des Imperiums und kontrollieren die dunkelgrünen Einheiten, die vorwiegend in der rechten unteren Ecke des Terrains angesiedelt sind. Wenn Sie an der Reihe sind, klicken Sie auf eine der Units doppelt, woraufhin eine zusätzliche Icon-Leiste eingeblendet wird. Beim Klick auf das Bewegungs-Icon (Vier Pfeile) wird der Bereich farblich eingegrenzt, auf den die Einheit ziehen kann. Ein weiterer Klick läßt Ihre Kolonne zum gewünschten Feld aufbrechen.





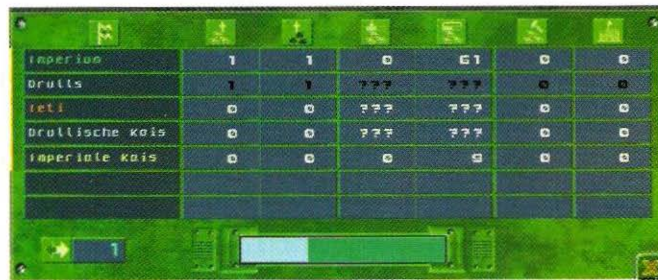
Falls Ihr Schiff bzw. Panzer oder die Infanterie noh genug an einem feindlichen Bataillon postiert ist, können Sie auch einen Angriff starten. Zu diesem Zweck klicken Sie auf das "Faust"-Icon, entscheiden sich für eine Waffe und können anschließend anhand einer 3D-Kampfsequenz die Wirkung Ihrer Entscheidung mitverfolgen.

Wenn Sie alle gewünschten Einheiten über das Schlachtfeld manövriert haben, klicken Sie auf das "Zug beenden"-Icon in der unteren Icon-Leiste. Auf diese Weise werden die Züge der anderen beteiligten Parteien vom Computer berechnet. Dieser Vorgang kann durchaus mehrere Minuten in Anspruch nehmen.









Tip: Im Options-Menü können Battle Isle 3-Einsteiger die integrierte Online-Hilfe aktivieren.

Hardware-Anforderungen: 486DX2/66, SVGA-Karte, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 3.1 bzw. 95

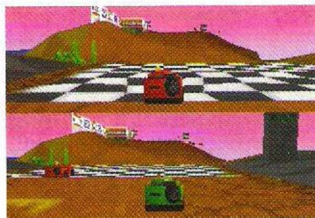
Battles in Time



Die Strategie-Profis von QQP haben wieder zugeschlagen und ein SVGA-Spiel für gewiefte Taktiker entwickelt. Die historischen Schlachtfelder sehen Sie aus der Vogelperspektive, während die Kämpfe zwischen den "Roten" und den "Blauen" auf Wunsch mit detaillierten Animationen verdeutlicht werden. Die große Stärke des Programm liegt aber eindeutig im strategischen Tiefgang. Lesen Sie bitte die Datei "BtTRULES.TXT" in Spielverzeichnis für eine Erläuterung der Spielregeln.

Hardware-Voraussetzungen: 386 DX-25, SVGA-Karte, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

Big Red Racing



Die Flut an Rennspielen wird bereichert durch Domorks Big Red Racing, eine ungewöhnliche VGA-/SVGA-Raserei. Bei dieser spielbaren Demo können Sie zwei der insgesamt 16 Strecken testen und eine Probefahrt mit einem der angebotenen Flitzer unternehmen. Als Besonderheit bietet das Programm einen Multiplayer-Modus per Splitscreen, der ebenfalls in dieser Version enthalten ist.

Tastatur-Kommandos

Taste	Aktion
Cursor hoch	Beschleunigen
Cursor runter	Bremsen
Cursor links/rechts	Noch links/rechts lenken
0	Nitro

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX33, 4 MB RAM

C64 Action Pack



Viele stolze PC-Besitzer, die heute einen feudal ausgerüsteten Pentium ihr eigen nennen, starteten ihre Computer-Karriere mit dem legendären Commodore C64. Das C64 Action Pack von Activision enthält sage und schreibe 15 der beliebtesten Geschicklichkeitsspiele für den "Brotkasten" - selbstverständlich inklusive Original-Grafik und authentischen Soundeffekten. In unserer Demo-Version können Sie das legendäre Spiel Hacker voll durchspielen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Karte (PCI/VLB), Maus, Windows 95

Chewy - Escape from F5



Kaum jemand hätte es für möglich gehalten, daß ein deutscher Hersteller so nahe an die Qualität eines LucasArts-Adventures herankommt. Mit Chewy hat Blue Byte ein Spiel mit herzigen VGA-Animationen und originellen Puzzles zu bieten. Als kleine Zugabe präsentieren wir Ihnen eine Comic-Slideshow mit dem kleinen Helden von Carsten Wielond, Deutschlands Grafik-Koryphäe Nummer 1.

Hardware-Anforderungen: 386 DX-33, 4 MB RAM, SVGA-Karte

Chronomaster



Basierend auf den Romanen des vor kurzem verstorbenen Science Fiction-Altmeisters Roger Zelazny entwickelte das Dreamforge Entertainment-Team ein spannendes High-Tech-Adventure, das sich von seinen Mitbewerbern durch die komplex gerenderten Fullscreen-SVGA-Szenarien und umfangreiche Animationen abhebt. Für Bedienungskomfort sorgt das mausgesteuerte Icon-Interface. Zu Beginn der spielbaren Demo werden Sie Zeuge einer Unterredung zwischen dem "Chronomoster" Rene Korda und einem Vertreter der Menschen. Wenn Sie den Mauszeiger anschließend an den linken oder rechten Bildschirmrand bewegen und klicken, drehen Sie sich um 90°. Auf der rechten Seite befindet sich der Informations-Bildschirm. Die Icons (Raumschiff, Brief, CD usw.) verzweigen zu den entsprechenden Rubriken und zeigen nützliche Einzelheiten an. Das runde Pfeil-Symbol blättert eine Seite innerhalb der Enzyklopädie zurück. Sie verlassen dieses Menü durch einen Klick auf den linken Bildschirmrand.

Auf der linken Seite des Cockpits befinden sich die Navigations-Bildschirme. Der Planet Urbs kann im Rahmen dieser Demo erforscht werden. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Icon mit dem Fadenkreuz (oben links); dadurch wird eine Liste mit allen verfügbaren Landeplätzen (Fort, City of Ground Zero, Sculpture Garden - Magnetic North) auf Urbs angezeigt. Es wird empfohlen, zunächst den Sculpture Garden anzufliegen. Danach klicken Sie auf das Raumschiff-Symbol und werden automatisch an den gewählten Ort gebracht.

Auf dem Planeten können Sie Korda durch einen Klick an eine beliebige Stelle bewegen. Mit der rechten Maustaste schalten Sie zwischen den einzelnen Funktionen hin und her. Zur Verfügung stehen: Walk (Laufen), Use (Benutzen), Take (Gegenstand nehmen), Open (Türen, Schränke usw. öffnen), Talk to (Reden) und Look at (Objekte betrachten).

Die Iconleiste wird eingeblendet, wenn Sie mit der linken Maustaste auf den langen Balken in der oberen Bildschirm-Mitte klicken. Links sehen Sie sämtliche Icons, in der Mitte befindet sich das Inventory zum Durchscrollen und auf der rechten Seite entdeckt man die Tools, die Korda bei sich trägt. Ein Links-Klick aktiviert das gewünschte Hilfsmittel.

In der Demo können Sie nur einen Spielstand speichern; dazu klicken Sie einfach auf das Rettungsring-Symbol. Bei einem erneuten Start von Chronomaster machen Sie automatisch an der Stelle weiter, an der Sie zuletzt gespeichert haben.

Gegenstände können benutzt werden, indem man sie anwählt und auf ein anderes Objekt oder eine Person (auch Korda!) anwendet.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Comix Zone



Eines der außergewöhnlichsten Beat 'em Ups nennt sich Comix Zone und sorgt derzeit auf den SEGA-Videospielgeräten für Furore. Sie steuern einen Helden wie gewohnt durch mehrere Levels, die wie ein Comic-Heft (Unterteilung der Schauplätze in Kästen, Sprechblasen usw.) aufgemacht sind. SEGA hat Comix-Zone 1:1 für Windows 3.1 und Windows 95 umgesetzt; die Demo ist voll spielbar! Die Bedienung der 16- und 32 Bit-Version ist grundsätzlich gleich. Im Hauptmenü von Comix Zone können Sie die folgenden Tastenbelegungen aber auch umdefinieren. Wir empfehlen Ihnen, die Taste Z gegen die Taste Y auszutauschen.

Tastatur-Kommandos

Taste	Aktion
Cursor links/rechts	Bewegung links/rechts
Cursor nach unten	Gegenstand aufsammeln
Z	Springen
X	Aktion ausführen/Schlagen
1	Gegenstand #1 benutzen
2	Gegenstand #2 benutzen
3	Gegenstand #3 benutzen

Wichtiger Hinweis: Von Comix Zone erstellt Sega zwei verschiedene Versionen: eine für Windows 3.1 und eine für das neue Windows 95. In unserem Menü-Programm tragen wir diesem Umstand durch eine automatische Erkennungsroutine Rechnung, die das bei Ihnen laufende Betriebssystem analysiert und automatisch die richtige Version von Comix Zone installiert. Sollten diese Erkennungsfunktion auf Ihrem System versagen, so können Sie die jeweilige Version auch von Hand installieren. Für die Windows 95-Version starten Sie bitte die Datei "SETUP.EXE" im Verzeichnis "\DEMOS\COMIX95". Die Win 3.1-Version installieren Sie mit dem gleichnamigen Befehl - allerdings aus dem Verzeichnis "\DEMOS\COMIX".

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 8 MB RAM, Windows 3.1 aderWindows 95, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM

Daggerfall - The Elder Scrolls 2



Neben Lands af Lore 2 der Westwaad Studios gibt es wohl kaum ein Rollenspiel, das derart sehnsüchtig erwartet wird wie der zweite Teil der "The Elder Scrolls"-Serie von Bethesda Softworks. Sie erforschen eine riesige Fantasy-Welt mit geheimnisvollen Städten, lauschigen Tälern und natürlich massenhaft Dungeons, in denen nicht nur optisch beeindruckende Monster lauern.

Maus-Steuerung

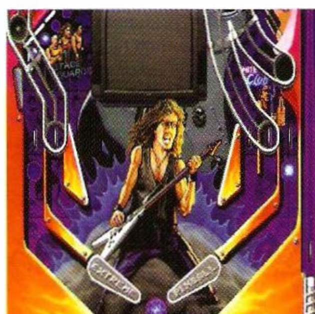
- Wenn Sie den Cursar über den Bildschirm bewegen, verändert sich der Mauszeiger in einen von acht Richtungspfeilen, je nachdem, welche Richtungen Sie einschlagen können.
- In der Bildschirmmitte verwandelt sich der Cursor in ein X.
- Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten, während der Cursar einen Richtungspfeil anzeigt, bewegt sich Ihr Charakter in die jeweilige Richtung. Die Geschwindigkeit ist umso größer, je weiter der Mauscursor dabei von der Bildschirmmitte entfernt ist.
- Wenn Sie die SHIFT-Taste und die linke Maustaste gleichzeitig gedrückt halten, können Sie Ihren Blickwinkel beliebig verändern. Lassen Sie die Taste dann los, bleibt Ihr Blick in dem gewählten Winkel stehen. Die Taste POS1 (bzw. HOME) zentriert Ihren Blickwinkel wieder.
- Wenn der Cursor ein X darstellt, können Sie mit einem Links-Klick auf ein Objekt mit diesem interagieren (z. B. Türen öffnen, mit Charakteren sprechen usw.).

Tastatur-Kommandos

Taste	Aktion
Pfeiltaste nach oben/unten	Vorwärts/Rückwärts laufen
Pfeiltaste links/rechts	Nach links/rechts drehen
STRG+Pfeiltaste links/rechts	Sidestep links/rechts
J	Springen
AIT+J	Großer Sprung
D	Ducken
ESC	Options-Menü
TAB	Charakter-Menü
I	Inventory
S	Zauber-Menü
BACKSPACE	Status
ALT+C	Letzten Zauberspruch anwenden
A	Waffen in Anschlag
RETURN	Durch die verschiedenen Aktionsmodi schalten (Sprechen, Nehmen usw.)
L	Logbuch
M	Automap
STRG+M	Travel-Map
N	Notizbuch
R	Ruhen
F1	Waffenhand auswählen
PAGE UP/DOWN	Steigen/Sinken

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus oder Joystick, VGA-Karte (PCI oder VLB-Standard)

Extreme Pinball



Epic Megagames gehört zusammen mit 21st Century Entertainment zu den "Veteranen", wenn es um Flipper-Simulationen geht. Diese Kollektion umfaßt vier Tische, die wie gewohnt nur ausschnittsweise dargestellt werden und mit der Bewegung der Kugel scrollen. Die fetzige Variante "Rock Fantasy" ist voll spielbar und zeigt beispielhaft die Features von Extreme Pinball! Wer die bisher erschienenen Flipperspiele von Epic kennt, wird mit der Steuerung bereits vertraut sein. Für alle anderen hier noch eine kurze Zusammenfassung:

Tastatur-Kommandos

Taste	Aktion
SHIFT links/rechts	linken/rechten Flipper betätigen
SPACE	Tisch anrempeln
Cursor nach unten	Ball einwerfen
RETURN	Score-Anzeigen ein-/ausschalten
ESC	Spiel abbrechen

Hardware-Voraussetzungen: 386 DX-33, 4 MB RAM (8 MB RAM empfohlen)

Imperium Romanum



Die deutsche Software-Schmiede Rainbow Arts überrascht mit einem abgedrehten SVGA-Adventure (bis zu 16 Mio. Farben bei 640 x 480 Bildpunkten). Das Römische Reich hat sich durchgesetzt und prägt den Alltag im 20. Jahrhundert. Teenager Gaius Ludus verdingt sich als Angestellter eines Museums und muß im Laufe der irrwitzigen Story die "richtigen" Verhältnisse wiederherstellen. Für die Bedienung von Imperium Romanum wird nur die Maus benötigt. Der linke Mausknopf ist standardmäßig mit der Funktion "Gehe zu" belegt. Wenn Sie Gegenstände untersuchen oder benutzen möchten bzw. mit Personen reden wollen, so klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Objekt. Aus dem Auswahlmenü, das daraufhin eingeblendet wird, wählen Sie mit einem Linksklick die gewünschte Aktion aus. Die Icons für Nehmen, Bewegen, Öffnen usw. sind selbsterklärend. Ihre Aufgabe in der Demoversion ist es, eine Statue von Julius Cäsar in das Büro Ihres Chefs zu bringen. Leider passiert Ihnen dabei ein kleines Malheur...

Hardware-Voraussetzungen: 486DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (VESA-kompatibel) mit 1 MB VRAM, Maus, Soundkarte, Windows 95

IndyCar Racing 2



Mit Bestsellern wie Nascar Racing und IndyCar Racing hat sich das Programmier-Team Papyrus einen hervorragenden Ruf im Bereich der Renn-Simulationen erworben. Testen Sie die spielbare Version von IndyCar Racing 2.0, die sich neben einer stark verbesserten SVGA-Engine vor allem durch 15 unterschiedlichste Rennstrecken und einen Zwei-Spieler-Modus auszeichnet. Bei der Demo von Indy-Car 2 haben Sie die Wohl zwischen Tastatur- und Joysticksteuerung. Wenn Sie einen Joystick benutzen möchten, so wählen Sie im OPTIONS-Menü den Unterpunkt CONTROLS und CALIBRATE JOYSTICK-1. Nachdem Sie den Stick nach oben, unten links und rechts gedrückt haben, wählen Sie SET CONTROLS. Daraufhin können Sie Ihren Joystick mit Funktionen wie Beschleunigen, Bremsen, Lenken usw. belegen.

Wir empfehlen Ihnen die folgende Belegung:

Joystickbewegung	Aktion
links/rechts	STEERING (Lenken)
zurück	REVERSE DRIVING (Rückwärtsgang)
Knopf 1	ACCELERATION (Beschleunigen)
Knopf 2	BRAKING (Bremsen)

Möchten Sie die Tastatur zur Steuerung benutzen, so sind folgende Tasten auf dem numerischen Keypad als Standardbelegung vorgesehen:

Taste	Aktion
4	Links
6	Rechts
8	Beschleunigen
2	Bremsen
9	Einen Gang höher schalten

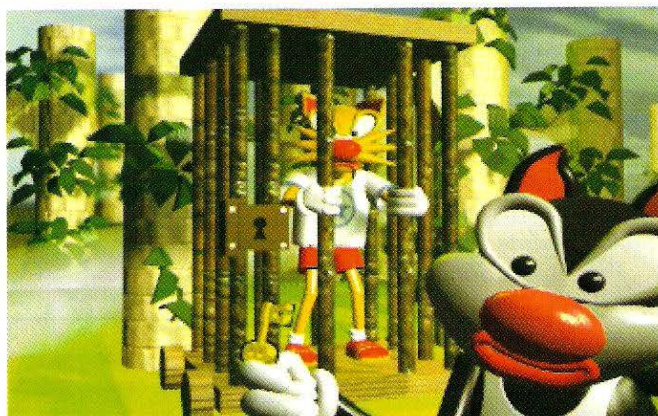
3 .... Einen Gang runter schalten
2 .... Rückwärtsgang

Allgemeine Tastaturkommandos:

Taste	Aktion
F1	Runden-Information
F2	Plazierungsübersicht
F3	Treibstoffanzeige
F4	Reifentemperatur
F5	Reifenzustand; SPACE schaltet durch die einzelnen Reifen
F7	Spoiler- und Flügel-Einstellungen für Boxenstop
F9	Boxen-Radio
F10	Kameraperspektive verändern
1-9	Ab-/Anschalten von Grafikdetails
J	Schaltet im Hauptmenü den Joystick an/aus

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33 (für SVGA-Modus: 486 DX2/66), 8 MB RAM (16 MB empfohlen),

Putty Squad



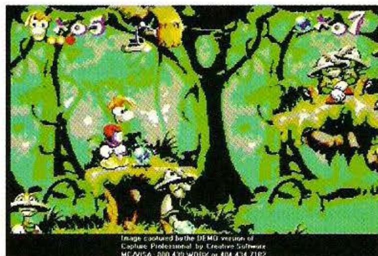
Zu den boomenden Genres im PC-Bereich gehören derzeit eindeutig die Jump & Runs. Eine ungemein drollige Variante präsentieren die Arcade-Spezialisten von Acclaim: Mit der Demo können Sie gleich mehrere Levels der VGA-Plattformhopserei ausprobieren. Neben Top-Grafik, schwungvollem Sound, ruckelfreiem Scrolling entzückt Putty Squad durch die tollen gerenderten Zwischensequenzen. Bei dieser spielbaren Demo können Sie zwischen Joystick- und Tastatursteuerung wählen. Wenn Sie im Menüpunkt "Redefine Keys" für die Richtungen links/rechts/oben/unten die entsprechenden Cursortasten angeben und die Feuer-Funktion auf die SPACE-Taste legen, gelten die folgenden Kommandos. Die Joystick-Steuerung verhält sich natürlich analog dazu.

Tastatur-Kommandos

Taste	Aktion
Cursor links/rechts	Nach links/rechts wibbern
SPACE	Boxen
Cursor nach unten	Flach auf die Erde legen
Cursor nach oben	Springen
SPACE + Cursor links/rechts	Nach links/rechts schlängeln
SPACE + Cursor hoch/runter	Nach oben/unten strecken

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Rayman



Das putzige Jump & Run des französischen Herstellers Ubi-Soft zählt dank seiner liebevollen Grafik und der abwechslungsreichen Soundtracks inzwischen zu den Highlights auf mehreren High-End-Konsolen - und das ohne jedwede Film-Lizenz! Auch die PC-Version bietet 50 Levels, eine phantastische Spielbarkeit, viele eingebaute Gags und höchst beeindruckendes Parallax-Scrolling. In der 8 MByte großen Demoversion können Sie einen Level komplett probespielen. Obwohl auch Joystick und Joypad unterstützt werden, empfiehlt sich die Tastatursteuerung.

Tastatur-Kommandos

Taste	Aktion
Cursor links/rechts	nach links/rechts laufen
Cursor nach unten	Ducken bzw. nach unten klettern
Cursor nach oben	nach oben klettern
STRG	Grimassen schneiden
ALT	Springen
SPACE	Schleuderfaust (ja länger gehalten, umso stärker der Schlag)

Wichtiger Hinweis: Aus unbekannten Gründen führt die Rayman-Demo, wenn sie vom Menü aus gestartet wird, auf manchen PCs zu Abstürzen. Wir haben die Erfahrung gemacht, daß auf den betroffenen Systemen ein Spielstart vom DOS-Prompt Abhilfe schafft. Führen Sie in diesem Fall also einfach die Datei "RAYMAN.EXE" im Verzeichnis "\DEMOS\RAY" der PCG CD-ROM aus.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

Ripper



Das futuristische Krimi-Adventure auf vier CD-ROMs wird Anfang 1996 von Gametek veröffentlicht. Mit von der Partie sind Stars wie Christopher Walken, Karen Allen, John Rhys-Davies und Tahnee Welch. Gerenderte Schauplätze in SVGA-Qualität und der Soundtrack von Blue Oyster Cult versprechen einen multimedialen Ohren- und Augenschmaus.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Soundkarte, Maus, DoubleSpeed-Laufwerk

Shanghai - Great Moments



Die Shanghai-Serie von Activision basiert auf dem bekannten chinesischen Glücksspiel Mahjongg, bei dem 144 aufgehäufte Steine abgebaut werden müssen. Bei dieser speziell für Windows 95 produzierten Version erwarten Sie unzählige Spiel-Varianten, 150 Video-Clips, 300 Animationen sowie neun Stein-Sets, die denkwürdige geschichtliche Momente (u. a. Kunst, Politik) zeigen. Das Spielprinzip ist relativ einfach - vorausgesetzt man kennt einige grundlegende Regeln. Bei Shanghai gilt es, ähnlich wie bei Memory, jeweils zwei Spielsteine mit gleichen Motiven vom Spielfeld abzutragen. Da aber in Shanghai bereits alle Steine aufgedeckt sind, gibt es einige einschränkende Spielregeln: Zwei gleichartige Spielsteine können nur dann entfernt werden, wenn beide nach rechts und links nicht von anderen Spielsteinen blockiert werden. Da sich Shanghai in drei Dimensionen abspielt, ist das Spiel trickreicher als man zu Anfang denkt. Die Bedienung des Spiels ist dagegen absolut simpel. Wenn Sie mit der Maus auf einen Stein klicken, der nach rechts oder links (auf der gleichen Höhenebene) beweglich ist, so bekommt dieser einen weißen Rahmen. Jetzt klicken Sie auf einen passenden zweiten Stein, und das Paar wird vom Spielfeld genommen. Doch Vorsicht: Lassen Sie sich nicht zu lange Zeit, um nach Steinpaaren zu suchen, denn in regelmäßigen Abständen fügt der Computer neue Spielsteine hinzu.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95

Shellshock



Die 3D Studio-Experten von CORE Design präsentieren mit dem Action-Shooter Shellshock ihr neuestes Werk. Bei dieser Demo walzen Sie an Bord eines futuristischen Kampf-Panzers durch die detaillierte VGA-Landschaft, feuern auf gegnerische Einheiten, zerstören Stützpunkte und können zur Verbesserung der Sichtverhältnisse sogar ganze Wälder abfackeln.

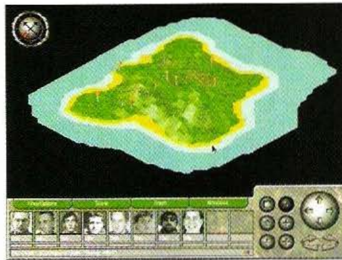
Tastatur-Kommandos

Taste	Aktion
Q	Vorwärts fahren
A	Rückwärts fahren
Komma-Taste	links
Punkt-Taste	rechts
S	Waffe auswählen
SPACE	Feuer
F1	Optionen

P .... Pause
ESC .... Spiel beenden

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM

SimIsle





Sind Sie reif für die Insel? Maxis (SimCity 2000, SimTower) entführt Sie auf eine Südsee-Insel, die z. B. mit Umweltproblemen oder zunehmendem Tourismus zu kämpfen hat. Ihnen obliegt es u. a., bedrohte Tierarten vor dem Aussterben zu bewahren. Wie bei allen Maxis-Programmen werden Sie mit einem angenehmen Benutzer-Interface und detailreicher SVGA-Grafik verwöhnt. Da es sich bei SimIsle um eine Simulation nach Maxis-typischem Design handelt, ist einige Einarbeitung erforderlich, um alle Aspekte des Spiels zu begreifen. Deshalb würde selbst eine Zusammenfassung der nötigsten Schritte, die man für den Einstieg braucht, den Rahmen dieser Seiten sprengen. Um trotzdem gut mit der Demo zurechtzukommen, lesen Sie bitte die Datei README.TXT in Ihrem SimIsle-Verzeichnis auf Festplatte. Dort werden Sie anhand eines Tutorials durch den ersten spielbaren Level geführt.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Karte, SoundBlaster-Karte

The Hive



Fulminante Arcade Action im Rebel Assault-Stil bietet The Hive von Trimork. Erstmals wurde bei diesem Windows 95-Spiel die funkelnigelnagelneue "Panoractive"-Technologie eingesetzt, bei der Sie sich trotz vorgegebener Flugbahnen um volle 360° drehen können. Die spielbare Demo gewährt Ihnen einen Einblick in die insgesamt 18 Levels. Als echtes Windows 95-Spiel nutzt The Hive die Plug & Play-Fähigkeiten des neuen Betriebssystems. Um das Actionspiel richtig steuern zu können, müssen Sie Ihren Joystick als Windows-Systemhardware eingebunden haben. Die Kalibrierung und Installation verläuft über die Windows-Systemsteuerung. Wenn Ihr Joystick bereits in Win 95 eingebunden ist, können Sie das Spiel einfach starten und mit dem Ballern loslegen.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (PCI/VLB), DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95

BUGFIXES

Advanced Civilization V 1.01

Das Hardcore-Strategiespiel Advanced Civilization von Avalon Hill können Sie mit diesem Programm auf die Version 1.01 upgraden. Damit werden viele kleine Bugs beseitigt, darunter Schwierigkeiten beim Bau von Städten (tritt mit Windows 95 auf). Nach dem Start von ACPTCH01.EXE tippen Sie ein: PATCH 100_101.

Ascendancy Patch

Dieses Update beseitigt kleinere Bugs aus verschiedensprachigen Versionen von Ascendancy. Wenn Sie die englische Version spielen, sollten Sie das File PATCH.EXE benutzen. Kopieren Sie das Programm in Ihr Spiel-Directory und starten Sie es. Stellen Sie aber vorher sicher, daß Sie die richtige Version haben. Der Befehl "PATCH V" sollte die Meldung 1.6.5. ergeben. Wenn Sie die deutsche Version haben, nehmen Sie anstelle von PATCH.EXE die Datei F_PATCH.EXE. Führen Sie F_PATCH aber nur dann aus, wenn der Befehl "F_PATCH V" die Versionsnummer 1.8.5. ausgibt.

Dawn Patrol SVGA-Treiber

Die Datei enthält mehrere Grafikkarten-Treiber für die Flugsimulation Dawn Patrol von Rowan Software. Die Treiber wurden zum Teil von Rowan selbst, zum Teil von Empire-Kunden mit Hilfe des Utilitys SVGATEST kreiert. Unterstützt werden nun Karten der S3 TRIO-Serie, Stealth 64 DRAM, Mach 64 und viele mehr - insgesamt 35 verschiedene Platinen der unterschiedlichsten Hersteller!

Flight Sim Toolkit - Final Update

Besitzer des Flight Sim Toolkit werden sich über dieses Update freuen. Kopieren Sie die entpackten Dateien in das \FSI\TOOLS-Verzeichnis und lesen Sie vor Gebrauch unbedingt die dazugehörigen Text-Dateien durch. Einige der neuen Features umfassen eine verbesserte Gegner-Intelligenz, Nutzung von Torpedos, Flugzeugträger-Landungen, Konstruktion von Bombern und das verbesserte Flugmodell.

Hardball 5 Version 5.11

Dieser Patch besteht aus mehreren neuen Dateien, die in Ihr bestehendes \HB5-Verzeichnis kopiert werden müssen und die bereits existierenden Dateien HB5.EXE, HB5SER.EXE, EMPTY.HB5 und DRVLIST.BIN ersetzen. Bitte beachten Sie, daß dieser Vorgang bei jeder Neu-Installation von Hardball 5 wiederholt werden muß! Weitere Informationen enthält das mitgelieferte Text-File.

Harpoon Classic Version 1.55d

Mit diesem Patch läßt sich jede Fassung des Strategiespiel-Klassikers Harpoon Classic für Windows (V 1.5) auf die aktuelle Version 1.55d updaten. Des weiteren beinhaltet dieses Utility den Windows-Szenario-Editor, der einfach mit dem Windows-Menüpunkt "Datei/Ausführen" bzw. "Start/Ausführen" aufgerufen wird.

Mechwarrior 2 Version 1.1

Der Patch behebt einige Bugs in der Version 1.0 von Mechwarrior 2. Unter anderem funktioniert das Programm nun problemlos mit Windows 95 und bietet eine erweiterte Unterstützung von Joysticks. Diesen Patch benötigen Sie allerdings nur dann, wenn die Datei MW2.EXE in Ihrem \MECH2-Verzeichnis das Datum 7-12-95 aufweist.

NHL Hockey 96 Update

Die HOCKEY.EXE-Datei ersetzt die alte Version und behebt eine Reihe von technischen Schwierigkeiten (insbesondere System-Abstürze und Probleme beim Speichern von Spielständen) der edlen Eishockey-Simulation von EA Sports. Löschen Sie die bestehenden Daten von der Festplatte, installieren Sie das Spiel wie im Handbuch beschrieben und überschreiben Sie dann die HOCKEY.EXE-Datei.

The Hive V1.01

Bei Trimark hat man erkannt, daß der Schwierigkeitsgrad des Action-Shooters The Hive etwas zu hoch angesetzt ist. Dieses Update des EXE-Files macht das Spiel etwas leichter. Lesen Sie die README-Datei für nähere Informationen.



SPECIAL

Command & Contact

Mit unserem Aufruf, sich an einer Kontakt-Aktion für Modem-Spiele zu beteiligen, haben wir bei unseren Lesern anscheinend offene Türen eingerannt. Bereits vier Tage nachdem die letzte Ausgabe der PC Games in den Ladenregalen stand, hatten wir schon Meldungen von über vierzig Teilnehmern bei uns vorliegen. Leider ließ uns der frühe Redaktionsschluß diesmal auch nicht viel mehr Zeit als diese paar Tage. Die untenstehende Liste ist deshalb nur derjenige Teil aller Einsendungen, die noch vor Redaktionsschluß ankamen.

Also, wir machen das jetzt anders: da die Resonanz auf die Command & Contact-Aktion höher war als wir erwartet haben, wird ab heute diese Rubrik zu einem festen Bestandteil der PC Games gemacht. Und da sich nicht jeder Spieler für Command & Conquer begeistern kann, wird das Spektrum auf sämtliche Modem-tauglichen Spiele erweitert. Denkbar wären beispielsweise Warcraft 2, Wing Commander Armada, Indy Car Racing oder Formula One Grand Prix. An einem gesonderten Menüpunkt auf der PC Games CD-ROM wird jetzt bereits gearbeitet. Einen gesonderten Aufruf wird es in Zukunft dann auch nicht mehr geben, denn Sie können jederzeit in die Aktion einsteigen bzw. auch wieder aussteigen. Spieler, die nicht mehr in unserer Telefonliste genannt werden wollen, bitten wir in diesem Fall um eine kurze Benachrichtigung in Form einer Postkarte.
Wenn Sie mitmachen möchten, senden Sie einfach eine Postkarte mit Ihrem Namen, Ihrer Telefonnummer und dem/den von Ihnen bevorzugten Modem-Spiel(en) an:

Computec Verlag
Kennwort "Command & Contact"
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Bevor wir die Telefonnummer eines Teilnehmers veröffentlichen, wird er/sie von uns zurückgerufen.

Folgende PC Games-Leser suchen noch Mitspieler für C&C-Modem-Duelle:

Postleitbereich 0

Jörg	Lehmann	04347	Leipzig	0341/2324915
David	Winkler	06773	Gräfenkainichen	034953/22488

Postleitbereich 1

Sebastian	Pichlmayer	12101	Berlin	030/7859942
Danny	Radtke	13467	Berlin	030/4046639
Christian	Walter	13509	Berlin	030/4327799

Postleitbereich 2

Nils	Wahlgemuth	21635	Jork	04162/5972
Matthias	Fackenberg	25421	Pinneberg	04101/512582
Ulf	Sieling	26160	Bad Zwischenahn	04403/2288

Postleitbereich 3

Uda	Schlepegrell	31812	Bad Pyrmont	05281/620582
Oliver M.	Kümmel	31812	Bad Pyrmont	05281/17820
Hanna	Forthans	33449	Langenberg	05248/348
Daniel	Brammerls	38350	Helmstedt	05351/9717

Postleitbereich 4

Alex	Eissing	40668	Meerbusch	02150/700443
Nico	Rizzo	44789	Bochum	0234/706680
Bodo	Kierstein	45143	Essen	0201/619529
Frank	Hähmann	48151	Münster/Westf.	0251/218384

Postleitbereich 5

Andreas	Herweg	51373	Leverkusen	0214/48275
Erik	Kranz	52353	Düren	02421/981541
Michael	Komper	53227	Bonn	0228/468667
Sascha	Klink	54338	Schweich bei Trier	06502/5416
Björn	Mattson	59071	Hamm	02381/880184

Postleitbereich 6

Ivica	Orsolic	60487	Frankfurt	069/70790475
Tim	Renner	64839	Münster	06071/32051
Wolfram	Wollensah	66121	Saarbrücken	0681/812385
Christoph	Werny	66333	Völklingen	06898/851286
Johannes	Herlitz	66509	Rieschweiler	06336/1490
Kai	Ruth	66583	Elversberg	06821/79706

Postleitbereich 7

Sebastian	Hensel	70378	Stuttgart	0711/537585
Marcel	Schuhknecht	71563	Affalterbach	07144/332473
Frank	Erzfeld	72108	Rottenburg-Erzgenzingen	07457/5652
Rainer	Rummler	72818	Mägerkingen	07124/40144
Rico	Steinhilper	75015	Bretten	07252/80189
Axel	Vossler	78532	Tuttlingen	07461/76188

Postleitbereich 8

N.	Unterguggenberger	82008	Unterhaching	089/619142
Alex	Huber	82069	Hohenschäftlarn	08178/3143
Roland	Stegmann	82140	Olching	08142/3142
Lorenz	Dobler	82211	Herrsching	08152/6936
Norbert	Lichtenecker	86159	Augsburg	0821/586066
Steffen	Lindner	89155	Erbach	07305/4274

Postleitbereich 9

Matthias	Müller	90459	Nürnberg	0911/441015
Torben	Jakob	90469	Nürnberg	0911/4802800
Stefan	Vorleitner	91438	Bad Windsheim	09841/4172
Stefan	Ruder	94227	Zwiesel	09922/2296

Nachbarstaaten

Andreas	Peterschelko	A-1040	Wien	0222/5812057

CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	1	Star Wars Exclusiv	LucasArts	2
2	3	Command & Conquer	Virgin	2
3	neu	The Need for Speed	Electronic Arts	1
4	neu	NHL Hockey 96	Electronic Arts	1
5	neu	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	1
6	neu	Megapack 3	diverse	1
7	neu	Caesar 2	Sierra	1
8	neu	3D Ultra Pinball	Sierra	1
9	neu	ran Soccer	Greenwood	1
10	-	Battle Isle 3	Blue Byte	1

Karstadt Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	1	Hugo	ITE	6
2	4	Hanse - Die Expedition	Ascon	6
3	-	SimCity 2000	Maxis	1
4	neu	Das Dschungelbuch	Virgin	1
5	13	Der König der Löwen	Virgin	1
6	2	Biing!	Magic Bytes	5
7	5	Die Siedler	Blue Byte	6
8	9	Hattrick	Ikarion	4
9	7	Pinball Fantasies II	21st Century	5
10	18	Simon the Sorcerer II	Adventure Soft	1

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	neu	Rebel Assault 2	LucasArts	1
2	1	Command & Conquer	Westwood/Virgin	2
3	9	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	2
4	8	NHL Hockey 96	Electronic Arts	2
5	5	Ascendancy	The Logic Factory	3
6	2	Star Trek - Next Generation	Spectrum Holobyte	3
7	6	The Need for Speed	Electronic Arts	2
8	4	Vollgas	LucasArts	2
9	3	NBA Live 95	Electronic Arts	3
10	neu	Warcraft 2	Blizzard	1

Joysoft Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	2	Biing	Magic Bytes	5
2	8	Das Dschungelbuch	Virgin	2
3	neu	Zoop	Viacom New Media	1
4	neu	Sensible World of Soccer	Warner Interactive	1
5	3	Crusade	Greenwood	2
6	neu	Worms	Team 17	1
7	4	SimCity Urban Renewal	Maxis	2
8	10	Per.Oxyd	Dongleware	2
9	5	Dungeon Master 2	Interplay	3
10	7	Psycho Pinball	Codemasters	3

RANKING

Die Computerbranche wächst schon seit Jahren so schnell und unaufhaltsam wie keine andere auf der Welt. Das bedeutet gleichzeitig, daß stetig neue User, unter denen sich natürlich auch potentielle Spieler befinden, hinzukommen. Gerade diesen Einsteigern möchten wir mit unserer Bestenliste entgegenkommen, damit sie die Spiele, die Monat für Monat in PC Games vorgestellt und getestet werden, leichter einordnen und den Markt besser beurteilen können. Aber auch für Veteranen ist diese neue Rubrik sicherlich interessant, lassen sich doch aufschlußreiche Vergleiche anstellen.

Die besten Spiele im Überblick

Arcade-Action

Action, wie man sie normalerweise nur am Spielautomaten findet, bietet Rebel Assault, dicht gefolgt von Cyberia und Creature Shock. Neueinsteiger: Super Street Fighter 2 Turbo!

1. Rebel Assault	91%
2. Cyberia	90%
3. Creature Shock	90%
4. Psycho Pinball	87%
5. FX Fighter	87%
6. Pinball Fantasies	86%
7. Silverball	85%
8. Prototype	84%
9. Jurassic Park	82%
10. MegaRace	82%

3D-Action

Obwohl Magic Carpet 2 eindeutig besser ist als sein Vorgänger, erreicht es nach aktuellen Gesichtspunkten ebenfalls eine Wertung von 92%.

1. XXXXXX	94%
2. Descent	92%
3. Magic Carpet 2	92%
4. Magic Carpet	92%
5. System Shock	90%
6. Hi-Octane	89%
7. XXXX	90%
8. Mechwarrior 2	88%
9. XXXX 2	85%
10. Shadow Caster	82%

Rollenspiele

Obwohl sich bei diesem Thema die Geister scheiden: der Favorit der Redaktion ist Ultima 8: Pagan! Durch die spannungsgeladene Story ist es unserer Meinung nach Klassenprimus.

1. Ultima 8 - Pagan	94%
2. Ultima Underworld 2	93%
3. Ultima 7 - Serpent Isle	92%
4. Lands of Lore	88%
5. DSA 2	86%
6. Menzoberranzan	85%
7. Might & Magic 4	84%
8. Dark Sun - Shattered Lands	84%
9. The Elder Scrolls	82%
10. Wizardry 7	81%

Adventures

Master Lu macht seinem Namen alle Ehre und landet auf Platz 3. Charmebolzen Chewy bietet Puzzles und Grafik im Tentacle-Stil - Rang 7 für Blue Byte!

1	Day of the Tentacle	92 %
2	Sam & Max	91 %
3	The Riddle of Master Lu	90 %
4	Indiana Jones 4	90 %
5	Simon the Sorcerer 2	89 %
6	King's Quest 7	88 %
7	Chewy - Escape from F5	87 %
8	Discworld	87 %
9	Simon the Sorcerer	86 %
10	Gabriel Knight	86 %

Jump & Run

Das erste echte Windows 95-Spiel katapultierte sich ohne Probleme auf Platz 1 seines Genre. Wir hoffen, daß nach Pitfall dieser Schritt auch den anderen neuen 32 Bit-Entwicklungen gelingt.

1. Pitfall	90%
2. Aladdin	89%
3. Cool Spot	84%
4. Der König der Löwen	79%
5. Fury of the Furries	78%
6. Gods	78%
7. Prehistoric 2	78%
8. Flashback	77%
9. Zool	76%
10. James Pond 2	74%

Der Bewertungskasten

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 6 MB	General Midi
CD 497 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

- Diese Auflösungen werden unterstützt.
- Diese Betriebsysteme werden unterstützt.
- So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).
- Die angegebene Mindestkonfiguration.
- Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.
- Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.
- Diese Soundstandards werden unterstützt.
- Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

RANKING

Adventure

Grafik	65%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	39%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

- In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.
- Die Einzelwertungen im Überblick.
- Die Sprache im Handbuch/Spiel.
- Preis und Hersteller des Spiels.
- So werden die Möglichkeiten der CD-ROM ausgenutzt.

Flugsimulationen

Flight Unlimited nimmt bequem hinter Dawn Patrol Platz. Aufgrund der auf Dauer nicht gerade packenden Missionen bleibt dem perfekten Spiel eine bessere Wertung verwehrt.

1.	Strike Commander	94%
2.	TFX	92%
3.	Dawn Patrol	90%
4.	Flight Unlimited	88%
5.	Falcon 3.0	87%
6.	Pacific Strike	87%
7.	Comanche	85%
8.	F15 Strike Eagle 3	85%
9.	Aces of the Pacific	84%
10.	1942 - PAW	82%

Strategiespiele

Hardcore-Strategen dürfen ab sofort die Steel Panthers von SSI herumkommandieren, die gerade noch den Sprung in unsere „Hall of Fame" geschafft haben.

1	Colonization	93 %
2	Ascendancy	92 %
3	CivNET	91 %
4	Civilization	90 %
5	Command & Conquer	90 %
6	Jagged Alliance	90 %
7	Battle Isle 3	90 %
8	Battle Isle 2	90 %
9	3D Lemmings	87 %
10	Steel Panthers	86 %

Simulationen

Nicht nur Komplexität und Realitätsnähe sprechen für das benutzerfreundliche Capitalism - Englight Software hat sich Platz 7 redlich verdient.

1	SimCity 2000	93 %
2	Hattrick	91 %
3	BMH	91 %
4	Anstoß	89 %
5	Biing!	87 %
6	Anstoß - World Cup	87 %
7	Capitalism	87 %
8	Theme Park	86 %
9	Oldtimer	85 %
10	Mad News	84 %

Sportspiele

Electronic Arts rauscht mit seinen gelifteten Bestsellern (erkennbar am Zusatz „96") in die Charts - NHL Hockey und PGA Tour Golf werden die Fans nicht enttäuschen.

1	NBA Live	93 %
2	Action Soccer	91 %
3	FIFA Soccer	91 %
4	Lothar Super Soccer	90 %
5	NHL Hockey 96	89 %
6	Links 386 Pro	89 %
7	Virtual Pool	89 %
8	PGA Tour Golf 96	87 %
9	Hardball 4	87 %
10	Empire Soccer	85 %

Rennspiele

Für seine wirklich realistische Landschafts- und Fahrzeugdarstellung wurde The Need for Speed mit dem dritten Platz in unserer All-Time-Hitliste belohnt.

1.	Indy Car Racing	89%
2.	Formula One Grand Prix	87%
3.	The Need for Speed	85%
4.	Super Karts	84%
5.	Nascar Racing	80%
6.	Car & Driver	78%
7.	Stone Racers	76%
8.	Lotus - Ultimate	70%
9.	Rally	69%
10.	Grand Prix Unlimited	65%

Weltraumspiele

Wing Commander 3 stellt alles in den Schatten. Die Filmsequenz n der Referenzklasse werden bald nebensächlich, die Grafik im Spiel und das Gameplay stehen im Vordergrund.

1.	Wing Commander 3	96%
2.	Privateer	92%
3.	X-Wing	90%
4.	Inf rno	90%
5.	Tie Fighter	85%
6.	Star Crusader	82%
7.	Frontier: Elite 2	81%
8.	Wing Commander 2	81%
9.	Wing Commander Armada	75%
10.	Starlord	70%

Wenn Sie PC Games schon seit mehreren Monaten lesen, werden Sie sehr schnell feststellen, daß wir einige Spiele herabgewertet haben. Das liegt schlicht und ergreifend am Zahn der Zeit. In Zukunft werden wir jedes Jahr im April die Wertungen den neuen Standards anpassen.

Double Touch

Kurfürstenstraße 51 a * 46399 Bocholt * Tel+Fax: 02871/222135

Bestellannahme:
Montag-Freitag: 12.30 - 18.30 Uhr
Samstag: 10.00 - 14.00 Uhr
langer Donnerstag: 12.30 - 20.30 Uhr
Tel. + Fax : 02871 - 22 21 35

Software - Haus Bocholt

Fast jedes Spiel ist auf deutsch oder mit deutscher Anleitung ! Bitte erfragen !

HAMMERHART - GÜNSTIG !

PC-Spiele

1942 Pacific Air Warrior Gold	56.95
3 D Game Creation System	75.95
A IV Networks	78.95
Action Soccer	69.95
AH - 64D Longbow	82.95
Al Unser Jr. Arcade Racer f. Win 95	54.95
Aladdin (3,5" Disk)	**57.95**
Albion	**76.95**
Alien Breed / Tower Assault	58.95
Alien Legacy	**68.95**
Aliens	72.95
Apache Longbow	72.95
Archibald Applebrooks Abenteuer	69.95
Ascendancy	84.95
Asterix	64.95
Battle Beast	69.95
Battle Isle 3	77.95
Beavis & Butthead	**64,95**
Bermuda Syndrome	**74.95**
Biing	**67.95**
Bundesliga Manager Hattrik	69.95
Bundesliga Manager Hattrik Supp.	47.95
Burning Steel 3	47.95
Capitalism	**72,95**
Cäsar 2	**83,95**
Chewy Flucht von F5	**67.95**
Chessmaster 4000 Turbo	37.95
Christoph Kolumbus	39.95
Classic Labyrinth of Time	32.95
Classic NHL Hockey '94	32.95
Classic PGA Tour Golf	32.95
Classic Populous 2 / Powermonger	32.95
Classic Privateer	32.95
Classic Pun Scrabble	59.95
Classic Shadow Caster	32.95
Classic Space Hulk	32.95
Classic SSN Seawolf	32.95
Classic Strike Commander	32.95
Classic Syndicate	32.95
Classic Ultima Underworld I & II	32.95
Classic Ultima Underworld VII	32.95
Classic Wing Armada	32.95
Classic Wing Commander II	32.95
Colonization	46.95
Command & Conquer	82.95
Commanche vs. Werewolf dt.	75.95
Commanche vs. Werewolf e.	69.95
Crusade	82.95
Crusader - No Remorse	**79.95**
Cyberspeed f. W95	**72.95**
Das Dschungelbuch	**56,95**
Death or Glory (3,5" Disk)	71.95
DerPlaner 2	76.95
DerReeder	72.95
Destruction Derby	**89.95**
Die Siedler (3,5" Disk)	48.95
Die total verrückte Rallye	38.95
Discworld	79.95
Dune2	36.95
Dungeon Keeper	**82.95**
Dungeon Master 2	77.95
Earth Siege	79.95
Elite 3 - 1st Encounters	76.95
Extreme Pinball	**71.95**
F-14 Fleet Defender Gold	44.95
Fatal Racing	69.95
FIFA Soccer '96	**79.95**
Flight Commander 2	**71.95**
Flight of the Amazone Queen	77.95
Flight Simulator 5.1 dt.	99.95
Flight Unlimited	64.95
Formula 1 Grand Prix 2	**92.95**
Frankenstein	**86,95**
FX Fighter	74.95
Genius 2 - Schach	79.95
Grand Prix Manager	**92.95**
Hattrick ! (CD + Disk Version)	74.95
Hell	24.95
Heroes of Might + Magic	**76.95**
Hexen	**75.95**
High Seas Trader	59.95
Historyline 1914-1918	62.95
Hugo3	**59.95**
Human Recall	74.95
Indy Car Racing	**24.95**
Jagged Alliance	74.95
King's Quest 1-6	39.95
King's Quest 7	**69.95**
Kiyeko & die Diebe der Nacht	56.95
KON TIKI - Thor Heyerdahl	**64.95**
König der Löwen (3,5" Disk)	59.95
Kyrandia 3 - Malcolm's Revenge	75.95
Larry Edition 1-6	74.95
Last Dynasty	75.95
Lemmings 3D	**88.95**

PC-Spiele

Little Big Adventure	74.95
Loderunner	69.95
Lords of Midnight	87.95
Lost Eden	74.95
Magic Carpet 2	79.95
Maniac Mansion 2	**34.95**
Marine Fighters	48.95
Mechwarrior 2	74.95
Microcosm S	**34.95**
Monkey Island 1 S	**39.95**
Monkey Island 2 S	**39.95**
Monopoly	**72.95**
Myst	72.95
Nascar Racing	76.95
NBALive '96	BV
NBA Jam Tournament Ed.	**86.95**
NeedforSpeed	**79.95**
NHL Hockey '96	**79.95**
Panzergeneral	46.95
Panzergeneral 2 f. W95	74,95
Patrizier Classic	44.95
Perfect General 2	69.95
PGA Tour Golf '96	79.95
Phantasmagoria	**82.95**
Pinball Illusions	61.95
Pirates Gold S	42.95
Poker Party	54.95
Pole Position	**BV**
Police Quest 4	81.95
Power Up ! (Gr.Prix, F15, Pirates Gold)	49.95
Primal Rage	76.95
Prototype	**78.95**
Psycho Pinball	67.95
RAN Soccer	**76.95**
RAN Trainer 2	**72.95**
Ravenloft 2	44.95
Rebell Assault 1	**39,95**
Rebell Assault 2	**74.95**
Rise of the Robots	58.95
Rugby World Cup '95	75.95
Silent Hunter	**72,95**
Sim City Enhanced S	24.95
Sim City 2000 + Data	89.95
Sim Isle	79.95
Sim Tower dt.	**79.95**
Simon the Sorcerer 1	37.95
Simon the Sorcerer 2	**76.95**
Simulation Compilation	58.95
Skaphander	61.95
Slipstream 5000	59.95
Space Marines	**69.95**
Space Quest 6	**76.95**
Sport Compilation (FIFA Soccer PGA Golf, F1 Grand Prix)	64.95
Star Trek - A Final Unity	90.95
Star Trek Omnipedia	72.95
Steel Panthers	72.95
Strategie Compilation	58.95
Stonekeep	**93,95**
Subwar 2050 + Mission	94.95
Sukhoi SU27	72.95
Super Karts	84.95
System Shock	83.95
Talisman	**69,95**
Terra 6 Mission IQ	**74,95**
Theme Park+Transp. Tycoon	59.95
The Dig	**72,95**
The Raven Project	72.95
Thunderscape	**72.95**
Tie Fighter Enhanced Ed.	**68,95**
Time Gate	**77,95**
Top Gun - Fire at Will	**94.95**
Transport Tycoon Deluxe	83.95
Ultra 3D Pinball	**68.95**
US Navy Fighters	79.95
USS Ticonderoga	72.95
Virtual Karts	**92,95**
Virtual Pool	79.95
Vollgas	82.95
Wacky Wheels	54.95
Warcraft 2	**79.95**
Warlords 2 Deluxe	**77.95**
Wetland	72,95
Whales Voyage 2	76.95
Wing Commander 3	**84.95**
Wing Commander 4	**94.95**
Wings of Glory	49.95
Woodruff	76.95
Wonns	**69,95**
WWF WrestleMania	**86,95**
X-Wing Collection	72.95

S=Sonderposten !
BV=Bitte vorbestellen.

Händleranfragen erwünscht !

Versand per Nachnahme (+9 DM) oder Vorkasse (+4 DM). Bei Nichtannahme wird 20 DM Schadenersatz berechnet. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Coupon Kleinanzeigen

Noch stehen keine Rubriken definitiv fest, wir richten uns ganz nach Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen. Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 2/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus und schicken Sie diesen an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Wichtig! Dem Coupon müssen Sie unbedingt den **Aufkleber** der Coverdisk (wenn Sie die Coverdisk-Version gekauft haben) oder die **CD-ROM** (wenn Sie die CD-ROM-Version gekauft haben) beilegen, damit wir den Fehler überprüfen können.

COUPONS

PC GAMES COVER-CD-ROM 2/96

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

PC GAMES COVERDISK 2/96

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567, 3006 (Oliver Menne)
100335, 1252 (Thomas Borovskis)
100546, 3040 (Harald Wagner)

PC Games Mailbox
Analog: (0911) 9 36 65 50
Digital: (0911) 9 36 65 55

Bei Reklamationen wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Reklamationshotline
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Petra Maueröder, Hans Ippisch

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter:
Christian Späthe, Richard Vogler

Layout: Alexandra Böhm, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Hans Strobel

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schrout

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Titel PC Games:
LucasArts/Softgold

Abonnement:
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,- Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Anzeigenverkauf
MEDIATEC Medienagentur GmbH i.G.
Isarstr. 34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0
Mobil: (0171) 6213146
Fax: (0911) 6427860
Verkauf
Thorsten Szomeitat -19
Wolfgang Menne -43
Disposition
Tanja Kaiser -32
Anzeigenleiter
Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
VECTOR Medienmarketing GmbH
Folkstraße 45-47, 47058 Duisburg
Telefon: (02 03) 3 05 11 -11
Fax: (02 03) 3 05 11 34
Verkauf
Thomas Kammer -51
Oliver Diemers -54
Thomas Diel -52
Disposition
Gregor Eicker -53
Anzeigenleiter
Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text
Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheberrecht Coverdisk und CD-ROM
Alle auf der PC Games Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung für evtl. auftretende Kosten oder Schäden. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM oder Diskette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage III. Quartal 1995 171.313 Exemplare

Inserentenverzeichnis

Mission Super I.Q.

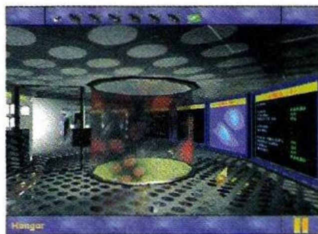
Der digitale Boning?

Wenn Wigald Boning für ein „Abenteuerspiel der nächsten Generation" die Werbetrommel rührt und es getestet hat, weckt das natürlich unsere Neugier - auch wenn das Spiel „unter soziosedimentären Gesichtspunkten zum Verzehr ungeeignet" ist. Aber Spielspaß alleine würde ja auch schon genügen.



Die SuperVGA-Grafik macht als Standbild gar keinen schlechten Eindruck. Allerdings wurden alle Bewegungen vorberechnet.

Es war einmal im 21. Jahrhundert, als eine Terrorgruppe den „Hubverteiler" zerstörte, der verschiedene Komunikationseinheiten mit der Erde verbindet. Die primäre Aufgabe des Spielers ist es, die Funktionstüchtigkeit des Hubverteilers unter allen Umständen wiederherzustellen. Nebenbei sollten auch noch die recht seltsamen Vorfälle aufgeklärt, die Stationscrew gefunden und die Terroristen eliminiert werden.



Die Puzzles sind wirklich höllisch schwer und sind zum Teil kaum zu...



...lösen. Das macht aber noch lange kein gutes Spiel, oder?

Missionsparameter

Das Spiel ist recht leicht zu bedienen - „Point & Klick" nennt sich das Zauberwort. Neben der 3D-Ansicht der Räumlichkeiten findet man auch eine kleine Karte, auf der man seinen momentanen Standort bestimmen kann. Mittels Mausklick kann man die Gänge entlangschleichen, Informationen zu einem Gegenstand bekommen, ihn aufnehmen oder benutzen. Allerdings findet man nicht so sonderlich viele Gegenstände, so daß der Spieler nicht unnötig verwirrt wird und sich ganz seiner Aufgabe widmen kann. Ständig hat man so ein unbestimmtes „das hab ich aber schon einmal gesehen"-Gefühl. An einigen Stellen wird man von biokybernetischen Sonden angegriffen. Hier verwandelt sich der Cursor in ein Fadenkreuz, und man kann versuchen, die Sonden abzuschießen. Allerdings braucht der Strahler ziemlich lange, bis er nach einem Schuß wieder einsatzfähig ist, was weder dem Spielfluß noch der Motivation der Spielers dienlich ist. Zur Erinnerung: Ihre Aufgabe ist es, die 17 Gammaquarzkristalle in der Station zu finden, um mit diesen den Hauptgenerator wieder zu aktivieren.

Dazu muß aus den 17 Einzelteilen ein Quader gebildet werden. Es gibt hierzu nur eine Möglichkeit der Anordnung der Steine. Auf dem Bildschirm sehen Sie rechts oben die Anzahl der Steine, die noch zur Verfügung stehen. Mit den Pfeilen können Sie den Stein verschieben und drehen, mit „Drop" können Sie ihn fallen lassen. „Back" bietet Ihnen die Möglichkeit, Zug um Zug zurückzugehen. Hört sich zwar einfach an, ist aber fast nicht zu schaffen. Die Grafik, welche zwischen „schauderhaft" und „fast erträglich" schwankt, ergänzt sich prächtig mit der lustlos dudelnden Musik und läßt auch den letzten Rest von Motivation spurlos verschwinden.

Rainer Rosshirt ■

Statement



Karl Ranseier ist tot! Bei dem Versuch „Mission Super I.Q." zu beenden, erlitt er einen Schlafanfall, von dem er sich nicht mehr erholte. Wer von diesem Spiel innovative Ideen erwartet, wird bitter enttäuscht. In weiser Voraussicht empfiehlt das Handbuch: „Holten Sie sich nicht zu nahe om Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich entfernt." Ich empfehle als optimale Entfernung ca. 10-12 Meter.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	General Midi
CD 1200 MB	Audio

REQUIRED
486DX, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX, 8 MB, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

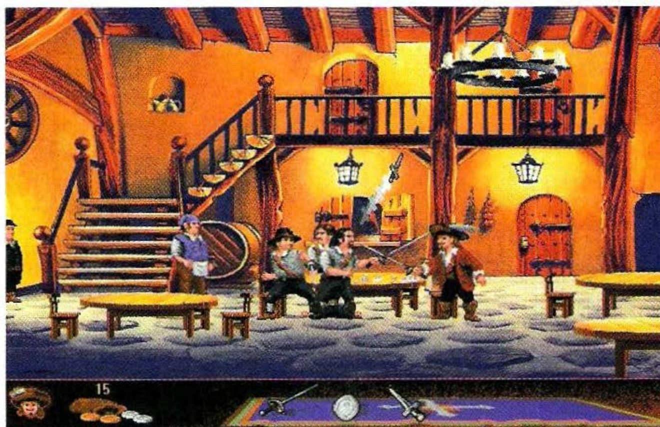
3D-Puzzlespiel

Grafik	30%
Sound	15%
Handling	45%
Spielspaß	12%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	CAPS
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ausreichend

Daß in den Geschichts- und Märchenbüchern nur vier Musketiere erwähnt werden, hat einen guten Grund: Geoffroi le Brun, der fünfte Musketier, war nicht eben aus dem Holz geschnitzt, aus dem klassische Helden gemacht werden.

Touché - Die Abenteuer des fünften Musketiers

En guarde



Degenkämpfe werden in Echtzeit ausgetragen. Glücklicherweise kann man auch mit mangelnden Reflexen nicht sterben oder das Spiel verlieren.



Geoffrois Fremdenzimmer gehört nicht eben zu den feinsten Adressen Rouens.



Unterhaltungen werden im klassischen Multiple-Choice-Verfahren durchgeführt.

Als sich Fähnrich Geoffroi le Brun bei seinem Hauptmann im mittelalterlichen Rouen melden will, bemerkt er einen sterbenden Mann vor einem Wirtshaus. Dem offenbar erstochenen Edelmann de Peuple wurde sein Testament gestohlen, in dem er sein Eigentum und insbesondere sein Schloß seinem Sohn vermacht. Mit dem Siegel des Dokuments ließe sich ein gefälschtes Testament beglaubigen, de Peuples Sohn würde leer ausgehen. Selbstverständlich schwört Geoffroi sofort, das Testament zu suchen und de Peuples Sohn zu bringen, doch sobald Geoffroi das Schreiben in seinen Besitz gebracht hat, wird es ihm wieder gestohlen. Denn außer ihm sind auch die Katholiken und die Hugenotten hinter dem Testament her, und diese sind nicht sehr christlich in der Wahl ihrer Mittel. Hat er schließlich Testament und Sohn zusammengebracht, muß er nur noch Frankreich vor einer Armee von Untoten retten, bis er sich schließlich einen Musketier nennen kann.

Plaudertaschen

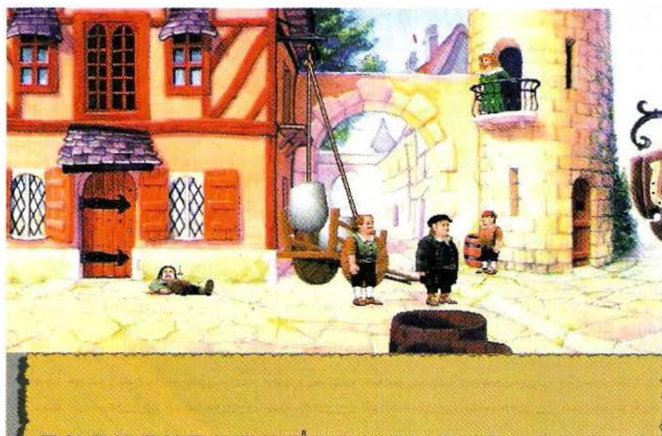
Obwohl Touché sich zum großen Teil an die Geschichte des späten 16. Jahrhunderts hält, handelt es sich bei diesem Adventure keineswegs um eine trockene Abenteuergeschichte. Der Plot ist voll von Slapstick und trockenen Witzen, die (im englischen weitaus bessere) Sprachausgabe tut ihr übriges dazu. Leider verlieren britische Texte in der Übersetzung grundsätzlich an Witz. Das SVGA-Adventure ist einfach zu bedienen: Am unteren Bildschirmrand befindet sich das Inventar, die linke Maustaste bewegt den Helden zu der jeweiligen Position, die rechte Maustaste öffnet ein objektabhängiges Menü mit Interaktionsmöglichkeiten. Obwohl man in diesem Adventure nicht sterben oder in eine Sackgasse geraten kann, empfiehlt es sich, ständig abzuspeichern. Die teils recht langen Dialoge müssen komplett angehört werden, um eine bestimmte Information zu erhalten. Erst danach kann man sie im Spiel verwenden.

Harald Wagner ■

Statement



Endlich einmal wieder ein witziges Adventure, das komplex genug ist, den Spieler mehrere Wochen vor den PC zu fesseln. Die vielen Locations und die anspruchsvollen Rätsel werden zwar so manchen Abenteurer zur Verzweiflung bringen, gut angelegt ist das Geld aber auf jeden Fall. Wer die Wahl und gute Englischkenntnisse hat, sollte sich die englische Version zulegen, damit hat das Zwerchfell mehr zu tun.



Über einhundert solcher aufwendig gerenderten Orte gibt es im Spiel zu bewundern, mit weitaus mehr Charakteren kann man sich unterhalten.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 385 MB	Audio

REQUIRED
486/DX-33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486/DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

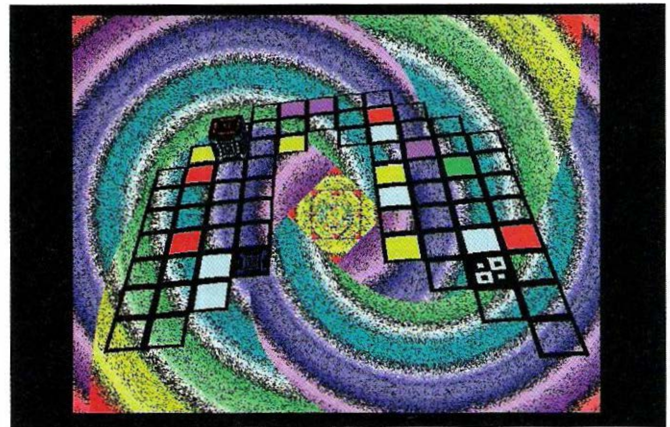
Adventure

Grafik	80%
Sound	75%
Handling	70%
Spielspaß	75%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Centregold
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Endorfun

Hidden Gameplay

„Das subtile Spielvergnügen" verspricht Warner Interactive Entertainment - nicht ganz ohne Hintergedanken. Endorfun ist das erste Spiel, bei dem bewußt unterschwellige Botschaften eingesetzt werden, die sich am menschlichen Ohr vorbei direkt in das Unterbewußtsein einfräsen sollen.



Das Spielprinzip erscheint zunächst extrem reizvoll, jedoch kann die tolle Optik auf Dauer nicht über das etwas triste Gameplay hinwegtäuschen.

Durch eine geschickte Kombination mit bunten Farben und kosmischer Weltmusik soll der Spieler so - dem Technozeitalter sei dank - in einen tranceähnlichen „Ich fühl mich wohl"-Zustand versetzt werden. In Großbritannien hat das New Age-Spiel bereits für einen handfesten Skandal gesorgt. Die verborgenen Botschaften riefen Kritiker auf den Plan, die das Spiel als neue Droge verurteilten und sogar Vergleiche mit einem Fall in den USA heranzogen, wo zwei Teenager angeblich durch sogenannte „hidden messages" auf einer Platte der britischen Heavy Metal-Band Judas Priest in den Selbstmord getrieben worden sein sollen. Endorfun hat jedoch eine durch und durch positive Aussage. Das Gehirn des Spielers soll gezielt zum Ausstoß von Endorphin angeregt werden, einer körpereigenen Chemikalie, die Schmerz unterdrückt und für ein euphorisches Hochgefühl sorgt. Die Spannung vor dem ersten Testspiel war also entsprechend groß, doch wieder einmal bewahrheitete sich die alte Weisheit, daß nichts so heiß gegessen wird, wie es gekocht wurde. Endorfun ist ein furchtbar banales Windowsspielchen, eine aufgeblasene Mixtur aus Memory und Rubiks Zauberwürfel. Per Maus rollt der Spieler einen bunten Würfel über ein noch bunteres Spielfeldraster und muß versuchen, blinkende Zielfelder voller Lebenskraft aufzusaugen. Zudem darf er gegen ein Zeitlimit und die nach ein paar Runden unweigerlich aufkommende Langeweile ankämpfen (muß wohl die falsche Drüse aktiviert worden sein).



In puncto Präsentation kann man Warner Interactive keinen...



...Vorwurf machen. Die abgespacten Hintergründe sprechen Bände.

Präsentation

Dabei gibt es rein von der Aufmachung her an Endorfun nichts auszusetzen: die graphische Gestaltung ist üppig, die musikalische Umsetzung gut gemacht, die Steuerung butterweich. Außerdem erwarten den geneigten Spieler über 1.000 verschiedene Levels, 400 digitalisierte Sounds, 40 Schwierigkeitsstufen und einiges an Ausstattung mehr. Interessanter macht all dies das Spiel jedoch nicht. Auch für labile Charaktere, die sich via PC die nötige Dosis Selbstvertrauen einverleiben wollen, dürfte Endorfun keine lohnenswerte Anschaffung darstellen. Diese pseudoanspruchsvolle Mogelpackung ist weder spannend noch aktionsgeladen, weder originell noch unterhaltsam. Kein Grund also, das geliebte Minesweeper zu den Akten zu legen.

Stefan Gnad ■

Statement



Man muß wohl schon fest an diesen ganzen New Age-Schmarrn glauben, um diesem öden Spiel die vom Hersteller erwünschte Wirkung abgewinnen zu können. Vielleicht liegt es aber auch daran, daß all die positiven Botschaften („I am a winner") englischsprachig sind und sich das deutsche Unterbewußtsein deshalb ein wenig schwer damit tut. Mein spieltherapeutischer Selbstversuch endete jedenfalls ziemlich entnervt...

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 3 MB	General Midi
CD 10 MB	Audio

REQUIRED
386er, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
386er, 4 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Puzzlespiel

Grafik	70%
Sound	59%
Handling	80%
Spielspaß	32%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Warner Inter.
Preis	ca. DM 70,-
CD-Advantage	ausreichend

Shockwave Assault

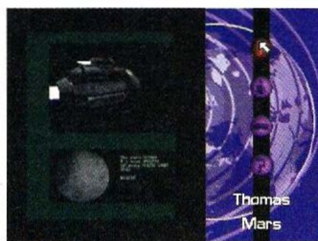
Der Mars mach

Microsofts Rechnung scheint aufzugehen: Mit Electronic Arts veröffentlicht ein weiterer namhafter Hersteller sein erstes Spiel exklusiv für Windows 95. Die Win95-Spieleschnittstelle DirectX soll aufwendigen Spielen deutlich mehr Power verleihen. Shockwave Assault nutzt diese neuen Windows-Fähigkeiten für rasante Flüge in einer volltexturierten SuperVGA-Welt. Ist der Spielspaß dabei wirklich höher als bei vergleichbaren MS-DOS-Spielen?



Shockwave Assault gliedert sich in zwei unabhängige Kampagnen. Auf fernen Planeten (oben) warten wüste und trostlose Landschaften.





Lange Einarbeitung in das Spiel ist unnötig. Ein Mausklick genügt - und schon sitzt man im Cockpit.

Wieder einmal fallen Marsmenschen über Mutter Erde her. In Shockwave Assault tauchen die Außerirdischen sogar so urplötzlich auf, daß keinerlei Gegenmaßnahmen ergriffen werden können. Die Welt scheint schon sicher in fremder Hand zu sein, als sich die NASA-Experten an die kleine Flotte von experimentellen Raumjägern erinnern, die an Bord der Raumstation Omaha im Orbit kreisen. Die jungen Piloten an Bord der Station werden an die Landeplätze der Außerirdischen geschickt, wo Sie die feindlichen Truppen bekämpfen sollen. In fünfzehn Missionen mit diversen untergeordneten Aufgaben müssen Versorgungsstationen der Aliens vernichtet, Gefangene befreit und Angriffswellen abgewehrt werden. Jede Mission findet in einer bestimmten geographischen Region statt (Kairo, Las Vegas etc.), die vom Spieler auch nicht verlassen werden kann. Energie für die Laserwaffen und das Triebwerk sind geladen, ebenso wie eine Reihe von Raketen. Der Rest hängt vom Fluggeschick und der Treffsicherheit des Piloten ab.

Absturzsicher

Anders als bei einer Flugsimulation muß sich der Pilot um Höhe, Geschwindigkeit und andere physikalische Faktoren keine Gedanken machen: der Raumjäger fliegt ein konstantes Tempo, und man selbst steuert nur die seitliche Flugrichtung und den Abstand zum Erdboden. Abstürze sind von vornherein ausgeschlossen, da die Unter- oder Überschreitung einer bestimmten Mindesthöhe vom Programm nicht zugelassen wird. Ebenfalls nicht erlaubt ist das Verlassen eines - auf dem Radarbildschirm angezeigten - Flugkorridors, in dem sich alle Alienraumschiffe der jeweiligen Mission aufhalten. In den ersten Leveln beschränken sich die Aufträge meist auf recht simple Ballereien, in denen jedes Flugobjekt, das sich innerhalb des Korridors bewegt, vom Himmel geholt werden muß. Später gilt es, beim Mission-Briefing etwas genauer aufzupassen, denn dort wird dem Piloten von seinem Vorgesetzten erklärt, welche Gebäude er schonen und welche er zerstören muß. Ist der Spieler trotzdem unachtsam, und verwandelt beispielsweise ein Gebäude voll menschlicher Geiseln in ein Aschehäufchen, so wird er kurzerhand an den Beginn der Mission zurückgebeamt.

Schrecklich schöne Monster

Um die Geschwindigkeit der SVGA-Grafikdarstellung in vertretbaren Dimensionen zu halten, wurde das Bodenterrain bewußt schmucklos gehalten. Lediglich die spielwichtigen Bauwerke werden



In dieser Mission muß gut gezielt werden: im großen Gebäude am rechten Rand befinden sich Geiseln - zerstört werden darf nur der kleine Generator.

t mobil


Keine CD-ROM mehr ohne Videos! Auch hier gibt's jede Menge AVIs.


Die dreibeinigen Herrscher sehen beeindruckend aus, stellen aber eine kleinere Gefahr dar als die fidelen Alien-Flugobjekte, die den Spieler das eine oder andere Mal vom Himmel holen können.



als texturverkleidete Vektorfiguren dargestellt. Den gegnerischen Einheiten wurde von den Grafikprogrammierern dagegen besonders viel Zeit gewidmet: hier werden die Polygonfiguren nicht nur mit detailreichen Texturen überzogen, sondern teilweise auch effektvoll animiert - feindliche Jäger schlagen ihre Tragflächen mitunter wie Flügel zusammen, und dreibeinige Kraken-Panzer stapfen beeindruckend über den Erdboden. Zur Steuerung des Actionspiels genügt ein 2-Button-Joystick (Knopf 1 für den Laser, Knopf 2 für die Missiles) sowie die SHIFT-Taste (Afterburner). Eine Anzeige am unteren Bildschirmrand informiert den Piloten allzeit über den Zustand seiner Schilde, der Energie und der Anzahl der verbleibenden Raketen. Da die Missionen auf relativ großen Gebieten - mit einer entsprechend hohen Gegnerzahl - stattfinden, bietet sich von Zeit zu Zeit die Möglichkeit, die Schilde, den Antrieb und die Waffensysteme an schwebenden „Tankstellen" aufzuladen. Eine interessante Besonderheit ist, daß Shockwave Assault aus zwei unterschiedlichen Kampagnen besteht, die der Spieler auch unabhängig voneinander durchspielen kann. Wem also die Ballerei auf irdischem Territorium zu langweilig wird, kann (auch ohne die erste Kampagnen gemeistert zu haben) auf anderen Planeten des Sonnensystems einen alternativen Feldzug gegen die Aliens starten.

Thomas Borovskis

Statement



Shockwave Assault zeigt, daß Windows 95 eine brauchbare Plattform auch für 3D-Actionspiele darstellt. Die hohe Auflösung von 640x480 Bildpunkten bei einigen tausend Farben haucht den Texturen mehr Leben ein als man von DOS-Spielen gewöhnt ist. Wenn der angeschlossene Joystick der Windows-Umgebung keine Probleme bereitet, spielt auch die gut programmierte Steuerung ihre Trümpfe aus. Ein etwas behutsamerer Schwierigkeitsgrad und eine höhere Zahl als gerade 15 Missionen hätten dem Spiel trotzdem gut getan.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 608 MB	Audio

REQUIRED
486/DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Arcade-Action

Grafik	80%
Sound	55%
Handling	85%
Spielspaß	77%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	gut

Bauen Sie sich Ihren eigenen Dungeon.

Kontrollieren Sie die Action aus 3 verschiedenen Blickwinkeln.

BULLFROG





DUNGEON KEEPER



DAS BÖSE

Worms

Wurmsketch

Sowas kann nur von den Britischen Inseln kommen: eine liebenswürdige Mixtur aus Lemmings und rabenschwarzem Monty Python-Humor, die mit einfachen Mitteln eine im wahrsten Sinne des Wortes explosive Stimmung erzeugt!

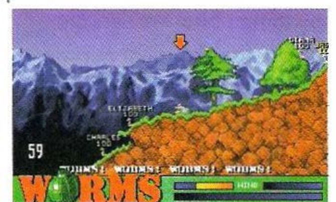


Wenn Sie wollen, können Sie sogar gegen die Würmer der königlichen Familie antreten und sich einen Schlagabtausch mit Prinz Phillip liefern!

Regenwürmer - wer hätte gedacht, daß man nach diesen nicht gerade sehr ästhetischen Lebewesen regelrecht süchtig werden kann! Team 17 zeigt uns, wie´s geht: man bilde Teams aus jeweils vier Würmern, bewaffne sie und lasse sie gegeneinander kämpfen. Ganz entgegen ihrer Gewohnheit setzen die roten Kerls schlagkräftige Argumente wie Bazookas, Lenkraketen oder Minen ein und müssen überdies beweisen, daß sie mit den Grundregeln der Physik vertraut sind. Das Leben eines Regenwurms ist nämlich schnell ausgehaucht, wenn er einfach nur wild um sich ballert - nicht selten jagt er sich so nur selbst in die Luft. Statt dessen heißt es, die genaue Flugbahn der Geschosse zu berechnen und dabei sogar die Stärke des Windes mit einzukalkulieren.

Pixelfeuerwerk

Wer Worms spielt, fühlt sich unweigerlich an Lemmings erinnert - die Grafik des neuen Team 17-Spiels kommt mit ähnlich bescheidenen Mitteln aus. Die kleinen Würmer setzen sich wie die vertrottelten Grünschöpfe aus wenigen Pixeln zusammen, die jedoch derart genial animiert wurden, daß jeder einzelne von ihnen über ein reiches Bewegungs- und Ausdruckssrepertoire verfügt. Neben den obligaten Kriechaktivitäten können die kleinen Tierchen u. a. auch springen, Granaten werfen, sich mit Hilfe von Preßluftbohrern in den Boden graben, mit Stahlträgern Brücken bauen etc. Wenn sie von einem gegnerischen Geschoß getroffen werden oder ihnen der Rückstoß der eigenen Waffe zu schaffen macht, wirbeln sie derart hilflos durch die Luft, daß sie einem schon fast leid tun können. Ein getöteter Wurm verabschiedet sich vom Screen mit dem Satz „XXXX is an Ex-Worm". Wurde ein ganzes Team ausgelöscht, heißt es lapidar „Team XXXX is no more" - eindeutige Anspielungen auf Monty Pythons berühmten Papageiensketch. Ähnlich witzig wurden die Explosionen in Szene gesetzt, die das Spielgeschehen eigentlich von Anfang bis Ende bestimmen. Man glaubt gar nicht, welch kolossale Sprengkraft von so einem kleinen roten Kerlchen ausgehen kann: elegant schleudert er seine Splitterbombe gen Feind, diese explodiert in der Luft, und über dem Gegner geht mit donnerndem Getöse ein tödlicher Pixelregen nieder! Doch nicht nur das gegnerische Team bekommt die Feuerkraft zu spüren - die Wucht der Geschosse reißt auch tiefe Krater in die Landschaft, die sich nach einigen wilden Scharmützeln darbietet wie ein löcheriger Schweizerkäse. Im Unterschied zu den Lemmings agieren die Team 17-Kriecher nicht in vorgefertigten Welten, sondern in Landschaften, die für jedes Spiel neu generiert werden. Dabei kann der

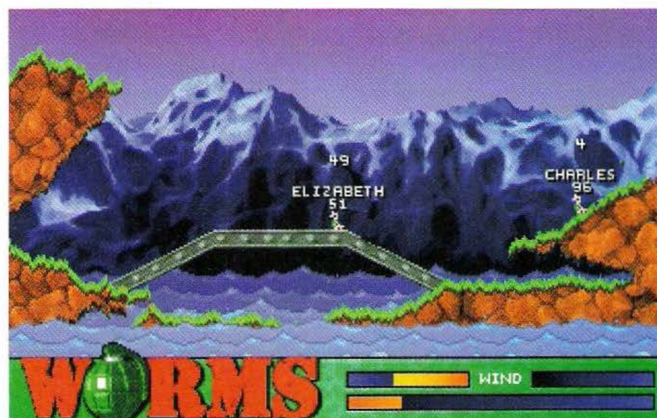


Die Landschaften werden für jedes Spiel per Zufall neu generiert.





Mit einem Druck auf die rechte Maustaste holt man sich die Iconleiste auf den Screen und kann nun bequem seine Lieblingswaffe auswählen.



Mit Hilfe von Stahlträgern ist es den Würmern sogar möglich Brücken zu bauen und so selbst Abgründe oder Wasserflächen zu überwinden.

Spieler sogar Begriffe oder Zahlenkombinationen vorgeben, auf deren Grundlage der Rechner dann die neue Landschaft erstellt. Zwar setzen sich die Szenerien stets aus den gleichen Elementen (Süßigkeiten, Autofriedhof) zusammen, diese werden jedoch immer wieder neu kombiniert, so daß jedes einzelne Spiel tatsächlich eine vollkommen neue Herausforderung bietet - zumal sich auch die Würmer jedesmal neu per Zufallsprinzip auf dem Terrain verteilen lassen.
Überhaupt steht dem Spieler eine Unmenge an Optionen offen, mit denen er sich sein eigenes Game sozusagen maßschneidern kann. So ist es möglich, Zeit und Anzahl der Spielrunden festzulegen, die Dauer eines Spielzugs zu bestimmen, die Mitglieder seines Wurmteams mit individuellen Namen zu versehen, aus einem reichhaltigen Waffenarsenal die Geschosse zu wählen, die einem am meisten liegen...
Bis zu vier Spieler können sich um einen PC versammeln und rundenweise gegenseitig ihre Wurmquartette abfackeln. Hinzu kommen 12 computergesteuerte Teams, so daß sich insgesamt bis zu 16 Parteien auf dem Spielfeld tummeln dürfen! Dabei kommt auch der berühmte britische Humor nicht zu kurz: tritt man gegen das Computerteam „Royalty" an, darf man die königliche Familie selbst plattmachen, und mit den „Fab Four" wählt man sich die Beatles als Gegner aus. Trotz der Vielzahl der möglichen Einstellungen bleibt Worms übersichtlich und läßt sich sehr schnell in den Griff bekommen - Tastaturfetischisten kommen dabei ebenso auf ihre Kosten wie die Anhänger von Iconleisten. Grafik und Sound bewegen sich im Spiel auf durchschnittlichem Niveau, was dem Unterhaltungswert jedoch in keinster Weise abträglich ist.

Herbert Aichinger

Statement



Worms beweist wieder einmal eindrucksvoll, daß die einfachsten Spielideen doch häufig die besten sind. In diesem Game wird ein Spielspaßfeuerwerk sondergleichen abgebrannt, das eigentlich jedem etwas bietet: allein im stillen Kämmerchen kann man an Worms ebensoviel Freude haben wie beim schnellen Schlagabtausch unter Freunden oder dem zähen Kampf bis zum letzten Wurm!

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0,5 MB	General Midi
CD 104 MB	Audio

REQUIRED
386DX33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu 4 Spieler

RANKING

Strategiespiel

Grafik	74%
Sound	69%
Handling	91%
Spielspaß	84%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Team 17
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

3 gemeine Mehrspieler-Modi:

Wächter gegen Helden, Wächter gegen Wächter und Deathmatch.



BULLFROG



DAS BÖSE WIRD SIEGEN

Neben solchen Angriffsflügen auf Großraumschiffe gibt es noch Level auf Planetenoberflächen, innerhalb von Raumbasen und Schaltzentralen.



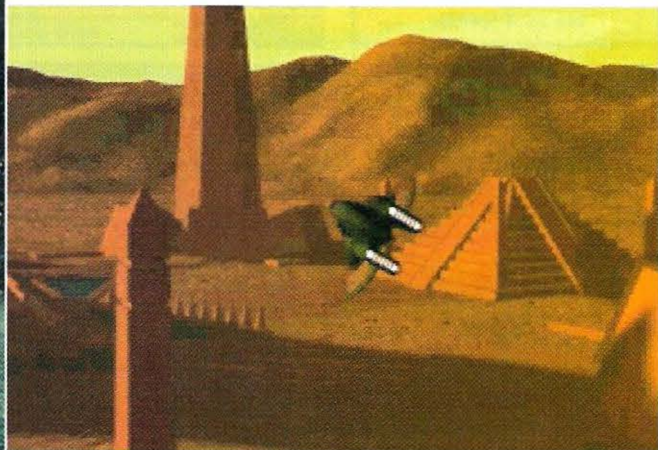
Sie sind von Arcade-Spielen wie Rebel Assault begeistert, legen aber keinen großen Wert darauf, daß Sie in einem Spiel auf die bekannten Figuren aus der Star Wars-Serie treffen? Dann sollten Sie sich die Anschaffung von Rebel Assault 2 noch einmal reiflich überlegen. Denn mit The Hive bietet sich jetzt ein Actionspiel an, das in puncto Spannung locker mithalten kann und seinem Konkurrenten von LucasArts stellenweise sogar noch überlegen ist.



Die Windows 95 DirectX-Schnittstelle zeigt, was sie leisten kann: wer Hardware ab Pentium 60 hat, bekommt flüssige 3D-Grafik und ruckfreie Videosequenzen. The Hive zeigt aber auch, daß der versprochene große Vorteil gegenüber normalen DOS-Spielen nur ein Gerücht ist. Die neuen 32-Bit-Spiele sehen auch nicht besser aus als die 16-Bit-Konkurrenz, ein Vorteil ist aber die automatische Erkennung der Hardware.

The Hive

Kammerjäger



Die Ansicht kann mit dem neuen 360°-System in alle Richtungen gedreht werden - dadurch wird in manchen Levels freie Beweglichkeit vorgetäuscht.

Es muß nicht immer ein großer Name oder ein bekannter Film hinter einem guten Spiel stehen. Was bei Spielen à la Rebel Assault zählt, ist vielmehr eine gute Portion Abwechslung, eine faire Steuerung und viel Spannung. Letzteres gibt bei The Hive den Ton an: Die Story erinnert zunächst an den SciFi-Streifen Aliens. Als Agent der Galaktischen Föderation sollen Sie die Ausbreitung einer Rasse genetisch modifizierter Insekten eindämmen. Die unputzigen Tierchen wurden vor einigen Jahrtausenden von einer hochentwickelten außerirdischen Zivilisation als Waffe erschaffen, über die man allerdings schnell die Kontrolle verlor. Das Supergift, das die sogenannten Hiva-Sekten als eine Art Honig produzierten, bedroht nach der Wiederentdeckung dieser untergegangenen Zivilisation ein zweites Mal die Menschheit. Die Noir Dyne Corporation hat aus archivierten DNA-Mustern einen lebensfähigen Stamm von Hiva-Sekten geklont und greift nun nach der

Weltmacht. Ihre Aufgabe ist es, die Königin des Hiva-Stammes zu finden und eine Mondbasis mit allen lebenden Exemplaren der Insektengattung in die Luft zu jagen.

Echte Bewegungsfreiheit

Bei den technischen Anforderungen präsentieren sich die zwei CD-ROMs als topmodern, denn einzig Windows 95-Benutzer kommen in den Genuß des Actionspektakels in Hi-Color (65.000 Farben). Das Spiel gliedert sich in insgesamt 20 Levels, die teilweise selbst noch aus mehreren Action-Sequenzen bestehen. Auf den ersten Blick unterscheidet sich The Hive nur unwesentlich von anderen interaktiven Actionspielen. Während eine vorberechnete Videosequenz am Bildschirm vorbeizieht, lenkt der Spieler lediglich ein Fadenkreuz über den Bildschirm und ballert auf diverse gegnerische Einheiten. Bereits in der zweiten Mission ändert sich das aber: Dank des neuen Panoractive-Systems hat der Spieler in einigen Levels die Möglichkeit, seinen Blickwinkel frei um 360 Grad zu drehen, um vorbeifliegenden Gegnern mit seinem Geschütz zu folgen. Je nach Art der Mission wird zwischen den herkömmlichen Rendersequenzen und dem neuen System gewechselt - bei Flugsequenzen kommen die vorberechneten Filme zum Einsatz, steht der Spieler dagegen im Mittelpunkt einer Szene und wird von allen Seiten angegriffen, so wird Panoractive-Grafik verwendet. Die Qualität der Videodarstellung richtet sich in erster Linie nach der eingesetzten Hardware. Wer einen Pentium 90 unter dem Schreibtisch stehen hat, kann die höchste Detailstufe mit 640x480 Bildpunkten in 65.000 Farben einstellen, Besitzer anderer Systeme sollten die Grafik dagegen um ein, zwei Stufen nach unten schrauben, um übermäßigen Stockern im Spielablauf vorzubeugen. Der Unterschied zwischen der Darstellung in Hi-Color und den herkömmlichen 256 Farben ist sowieso nicht berauschend.

Miese Steuerung

Da alle Missionen zu einer zusammenhängenden Geschichte aufgereiht sind, ist es hin und wieder nicht leicht, den Aufstieg zum nächsten Level zu erkennen. Hier springt die Autosave-Funktion ein: wurde eine bestimmte Stelle gemeistert, so läßt sich das Spiel jederzeit wieder an derselben Stelle weiterführen - der Spieler selbst kann leider nicht inmitten einer Szene speichern. Obwohl die Joysticksteuerung nicht gerade das Gelbe vom Ei ist (dieser Makel scheint allen Arcade-Actionspielen anzuhaften), sollte man besser nicht auf die Maussteuerung ausweichen, denn die ist im wahrsten Sinne in die Hose gegangen. Mit einem Joystick der mittleren Preisklasse hält sich der Ärger dagegen noch in Grenzen - und der Schwierigkeitsgrad auf vertretbarem Niveau. Wem die Einstellung „Normal" hier zu lasch ist, kann noch auf einen schwierigeren Experten-Modus zurückgreifen, der dem ohnehin nicht leichten Spiel nach den nötigen Schmackes verleiht.

Thomas Borovskis ■

Statement



Spiele wie dieses sind zweifellos Geschmacksache. Wer sich an der relativ geringen Handlungsfreiheit, die ein Arcade-Spiel eben auszeichnet, nicht stört, dürfte bei The Hive genau richtig liegen. Der Schwierigkeitsgrad stimmt, die Grafiken sind momentan nicht besser zu machen, und der Soundtrack hat tatsächlich Top-Ten-Niveau. Einzig die Steuerung könnte manch einen abschrecken: das Fadenkreuz bewegt sich selbst mit einem exklusiven Joystick sehr zappelig über den Bildschirm. Im Direktvergleich mit anderen Arcade-Games liegt The Hive trotzdem vorne. Die stattliche Zahl von 20 Missionen und der Abwechslungsreichtum ist schwer zu schlagen.

SPECS & TECS

● VGA	Tastatur
● SVGA	Maus ●
DOS/WIN 3.1	Joystick ●
● WIN 95	SoundBlaster ●
HD 1 MB	General Midi
CD 1000 MB	Audio ●

REQUIRED
486/66, 8 MB, LB-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB, Quad-Speed CD-ROM, Joystick

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Arcade Action

Grafik	82%
Sound	87%
Handling	65%
Spielspaß	80%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Trimark Int.
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	gut

Steuern Sie zahlreiche Monster.

Erledigen Sie Helden um Helden.

BULLFROG



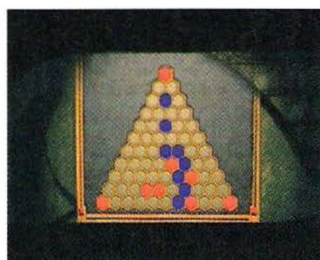
DUNGEON KEEPER

DAS BÖSE WIRD SIEGEN

The 11th Hour

Geistlos

Seit Trilobyte mit seinem Monumentalspiel The 7th Guest das Wort Rendergrafik für die Spielergemeinde zu einem faßbaren Begriff machte und mit erstaunlich wenig Spielspaß durchweg hohe Wertungen erntete, ist viel Zeit vergangen. Um so ungeduldiger wartete man auf die lang angekündigte Fortsetzung und war gespannt, ob diesmal über die eindrucksvollen Filmsequenzen hinaus vielleicht etwas mehr geboten wird.



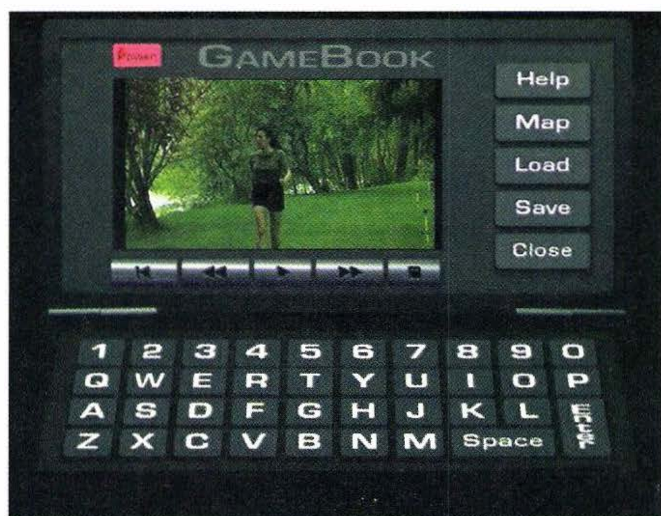


An der Art der Rätsel hat sich nichts geändert. Von einfachen Schieberätseln bis zu schwierigen Kombinationsaufgaben ist alles dabei. Leider ist wegen der schlechten Übersetzung das Nachvollziehen einer Aufgabenstellung oft komplizierter als das eigentliche Problem.

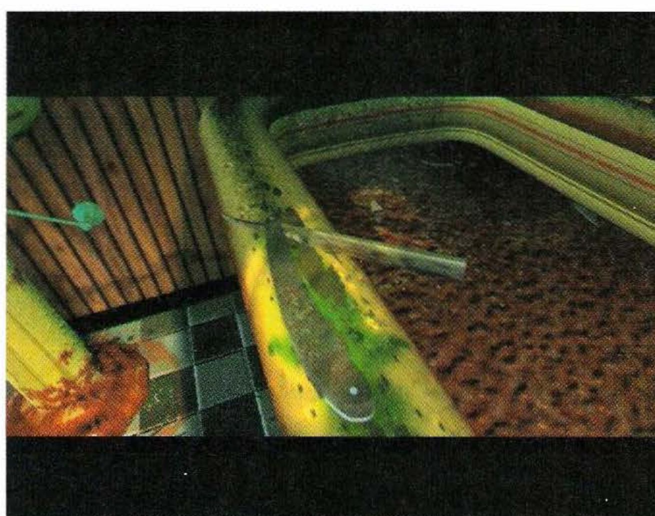
Die Kritik, die sich Trilabyte vor zwei Jahren für The 7th Guest einhandelte, kam nicht von ungefähr: In eine Orgie von Rendergrafiken waren ein paar einfache Denksportaufgaben eingebettet, die mit der Gruselfilm-Story nicht gerade viel zu tun hatten. Nachdem der optische Aha-Effekt nachgelassen hatte, blieb vom Spielspaß wenig übrig. Trotzdem schnellten die Verkaufszahlen in schwindelerregende Höhen, was dann wohl auch den Anstoß zu Teil 2 gegeben hat. Anstatt „nur" zwei CD-ROMs liegen diesmal schon vier Scheiben in der Packung, und wieder wird vor allem das Auge angesprochen: Für The 11th Hour wurde - genau wie im ersten Teil - eine alte Villa mitsamt ihrem antiquierten Mobiliar nachgerendert. Zwischen über einem Dutzend verschiedener Räume kann sich der Spieler wieder frei hin- und herbewegen - allerdings werden die 3D-Sequenzen, die der Spieler dabei aus der Ich-Perspektive sieht, nicht in Echtzeit berechnet, sondern als vorgefertigte Render-Clips von den CD-ROMs geladen. Da solche Bewegungssequenzen von Raum zu Raum (in SVGA-Auflösung) reichlich Platz schlucken, ist die Aktionsfreiheit des Spielers stark eingeschränkt: in jedem einzelnen Raum verlaufen gerade einmal drei oder vier „Bahnen", auf denen er sich hin- und herbewegen kann.

Grausame Spiele

Der spinnerte Spielzeugmacher Stauf (genauer gesagt, dessen verwinkelte, düstere Villa) ist auch diesmal wieder das Zentrum alles Bösen. Als siebzig Jahre nach den grausigen Morden aus Teil 1 eine junge Reporterin spurlos verschwindet, die den Geheimnissen der Villa auf der Spur war, begibt sich ihr Verlobter in das alte Gemäuer, um dem ganzen nachzugehen. Um die verworrene Vorgeschichte abzukürzen: als der junge Mann die Tür der Stauf-Villa hinter sich schließt, beginnt alles, was vor vielen Jahren dort geschah, in ähnlicher Form noch einmal. Carl muß, vom Spie-



Aus einzelnen Filmschnipseln, die man in der Villa findet, entsteht mit der Zeit ein zusammenhängender Horrorfilm von einer Stunde Gesamtlänge.



Wenn es an einem vernünftigen Spielkonzept mangelt, füllt man die Lücken schnell mit Blut und Splatter-Szenen aus - ein denkbar einfaches Rezept.



Die Grafiker hatten die Hauptarbeit: wieder wurde eine alte Villa mit komplettem Mobiliar im Render-Computer entworfen und 3D-berechnet.



Sie verstehen den Sinn dieses Satzes nicht? Dabei ist das noch eine relativ einleuchtende Erklärung für eines der Rätsel auf der linken Seite.

ler gelenkt, von Raum zu Raum wandern, um dort vom unsterblichen Geist des Spielzeugmachers mit Knobelaufgaben gequält zu werden. Jedes Rätsel, das er dabei löst, bringt ihm weitere Anhaltspunkte über den Verbleib seiner Verlobten. Das Spektrum der einzelnen Rätsel reicht von einfachen Schiebe-Puzzles bis hin zu wirklich verzwickten Schach-Problemen. Die Reihenfolge, in der die einzelnen Räume besucht werden müssen, ist streng vorgegeben. Erst wenn ein Rätsel gelöst ist, kann der Spieler auf das nächste zugreifen. Übersteigt eine der Aufgaben das Denkvermögen des Spielers, kann er sich im integrierten „Gamebook" einige Lösungstips holen - freche Bemerkungen von Seiten Henry Staufs übrigens inbegriffen.

Schnipseljagd

Obwohl vieles gleich geblieben ist, besteht ein Unterschied zu The 7th Guest darin, daß der Spieler die einzelnen Videosequenzen, die die umrahmende Handlung erklären, nicht mehr einfach so präsentiert bekommt, sondern sich quasi verdienen muß. In einer Art Seitenhandlung müssen einzelne Szenen eines längeren, zusammenhängenden Films eingesammelt werden, die nur im Ganzen einen Sinn ergeben. Auch dies geschieht streng linear: erst wenn ein Filmschnipsel gefunden ist, gibt Stauf dem Spieler Hinweise, wo der nächste gesucht werden muß. Damit das Ganze nicht zu leicht wird, wurden die Hinweise auf den Fundort ebenfalls wieder in Orakel-Sprüche verpackt, über deren logischen Wert man allerdings streiten kann. Die Filmszenen selbst entstammen natürlich nicht dem Render-Computer, sondern wurden mit einer Crew echter Schauspieler gedreht. Um auch auf 486ern gute Bildraten zu erzielen, wurde dabei eine Art Interlace-Technik verwendet, bei der jede zweite Pixelzeile schwarz bleibt, was wiederum auf Kosten der Videoqualität geht. Hat man zum Spielende das gesamte Filmmaterial gefunden, so entsteht daraus ein Gruselfilm von rund einer Stunde Länge.



Diese Treppe ist jedem 7th Guest-Spieler bekannt. Auch The 11th Hour spielt wieder in der Villa Stauf.

Thomas Borovskis ■

Statement



Bei allem Respekt vor der Arbeit der Trilobyte-Grafiker - bei diesem Spiel habe ich mehr Zeit damit verbracht, mich zu ärgern, als irgendwelche Rätsel zu lösen. Kritikpunkt Nummer 1: Beim Zusammensuchen der Knobelaufgaben haben die Programmierer einen Mangel an Phantasie bewiesen. Anstatt irgendeinen Zusammenhang zwischen Hintergrundstory und Puzzles herzustellen, wurden wieder seltsame Schachprobleme und Schieberätsel integriert. Kritikpunkt Nummer 2: Synchronisation und Übersetzung lassen nicht nur schwer zu wünschen übrig, sondern verkomplizieren in manchen Fällen sogar die gestellten Rätselaufgaben. Wenn beispielsweise das englische Wort "column" mit "Kolumne" statt "Spalte" übersetzt wird und der Sprecher beim Vortragen eines Rätsels etwas völlig anderes vorliest, als da auf dem Bildschirm steht, kann man schon durcheinanderkommen. Über die schauspielerischen Qualitäten der Synchronsprecher spare ich mir jeden Kommentar. Bei der Bewertung der allgemeinen Wortwahl kann ich mir das allerdings nicht verkneifen: Es ist zwar ganz amüsant, wenn der virtuelle Bösewicht das Herumirren des Spielers mit einigen pfiffigen Kommentaren versieht. Wird man aber als "dreckige Ratte" und Schlimmeres beschimpft, sobald man ein Rätsel nicht auf Anhieb lösen kann, hört der Spaß langsam auf.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 4 MB	General Midi
CD 2000 MB	Audio

REQUIRED
486/DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, PCI-SVGA-Karte, Quad-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Knobel-Adventure

Grafik	88%
Sound	74%
Handling	65%
Spielspaß	48%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Trilobyte/Virgin
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

Alien Virus

Verschollen im All

Ein letztes Telefongespräch mit der Geliebten vor dem Abflug - nach langer Zeit der Trennung will man sich auf der entlegenen Hyperraumstation Zeus endlich wieder in die Arme schließen. Doch als Joshua Stone nach einem Monat Tiefschlaf endlich auf dem Landefeld aufsetzt, ist die Station ausgestorben, der Hangar menschenleer.



Telekommunikation der Zukunft: bei Alien Virus erhält man sehr viele wichtige Informationen durch Bildtelefongespräche mit anderen Personen.


Gerenderte Zwischensequenzen gehören wohl schon zum guten Ton!


Der Adventure-Part kommt mit den einfachsten Befehlen aus.

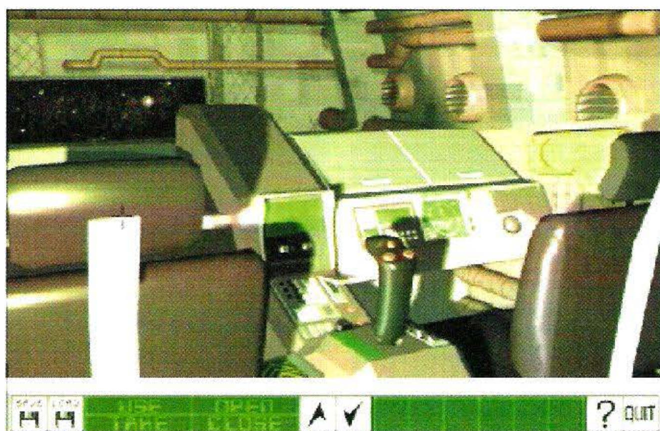
Irgend etwas Schlimmes muß vorgefallen sein auf Zeus, soviel steht fest. Das Geheimnis zu ergründen und die verschollene Freundin zu finden ist die Aufgabe in diesem Adventure, doch je weiter sich der Held in die dunklen Tiefen der Raumstation vorkämpft, umso weitere Kreise zieht die Geschichte, als umso schwieriger entpuppt sich die Lösung der unfreiwilligen Mission. Was unter so freundlichen Vorzeichen begann, läuft Gefahr, im Terror zu enden.

Gerade, was Aufmachung und Atmosphäre des Spiels angeht, erinnert Alien Virus an das Action-Adventure Cyberia. Die Grundstimmung ist wunderbar düster-technisch, die Einsamkeit des Helden beim Ausstieg auf dem verlassenen Hangar spürbar. Schon bald macht sich jedoch das gleiche Manko bemerkbar, das schon bei Cyberia mißfiel: Der Spieler hat viel zu wenig Handlungsspielraum. Mit ganzen vier Aktionsmöglichkeiten (öffne, schließe, nimm, benutze) ausgestattet, beschränkt sich das eigentliche Spielgeschehen zu weiten Teilen auf immer die gleichen Tätigkeiten: herumlaufen, Gegenstände einsammeln, Gespräche führen und kombinieren. Die Atmosphäre ist großartig, doch das eigentliche Spiel bleibt dabei mitunter auf der Strecke. Trotzdem: viele vergleichbare Action-Adventures schlagen in die selbe Kerbe, und doch scheinen diese Einwände die Fans in der Vergangenheit nicht weiter gestört zu haben. Mit zahlreichen Filmsequenzen und einer interessanten Handlung ausgestattet, ist Alien Virus ein brauchbares Weltraumabenteuer geworden, das Freunde des Genres sicher nicht enttäuschen wird. **Stefan Gnad** ■

Statement



Wenn nur dieses Rumgeklicke nicht wäre! Vieles an der Steuerung ist bei Alien Virus nicht gut gelöst, zum Beispiel dann, wenn man das Cockpit des Raumschiffs verlassen möchte und das winzige Icon im Bordfenster mit dem Mauskreuz partout nicht finden will. Für derartige Nervereien entschädigen jedoch grafische Bonbons wie die gelungene Animation des putzigen Info-Roboters. Für Fans!


Die Grafiken wirken streckenweise etwas farblos, doch das gehört zum ganz eigenen Stil, den die Designer Alien Virus verpaßt haben.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	General Midi
CD 500 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX33, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Adventure

Grafik	75%
Sound	65%
Handling	60%
Spielspaß	68%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	ICE
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

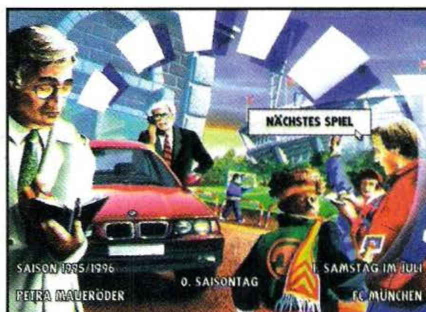
ran Trainer 2

Coach Potato

Zeit für einen Trainerwechsel: Das „Konzept" des trantütigen ran Trainers wurde völlig über den Haufen geworfen. Greenwood Entertainment und Anstoß-Macher Holger Kuchling von Independent Arts haben dem zweiten Teil zusammen mit Ex-Bundesliga-Trainer Helmut Schulte und SAT.1-Charmebolzen Johannes B. Kerner ein frisches Outfit verpaßt.









Bilderbuch-artige Illustrationen schmücken sowohl das Hauptmenü als auch die Ereignisse.

Wie, keine Sponsoren? Und wieso darf ich keine Rasen-Heizung in mein Stadion einbauen? Logisch, das Ding heißt ja auch ran Trainer 2 und nicht ran Manager. Die Programmierer haben versucht, den Simulations-Aspekt auf das Aufgabengebiet eines Bundesliga-Trainers zu reduzieren. Bis zu achtstellige Budgets stehen nur beim Kauf bzw. Verkauf eines Spielers zur Disposition, ansonsten verdient man sich Lebensunterhalt und Lorbeeren durch sportliche Erfolge - zum Beispiel beim VfL Karlsruhe. Das müßte natürlich Karlsruher SC heißen, aber die BMH-Exklusiv-Lizenz verhindert seit Jahren erfolgreich, daß in den Statistiken anderer Simulationen fußballerische Grundbegriffe wie Lars Ricken, Fritz-Walter-Stadion oder Friedel Rausch auftauchen. Ändern läßt sich dieser Zustand nur manuell mittels der erstmals mitgelieferten Editoren.
Nach der Signierung des Vertrags bei Ihrem Lieblings-Verein füllen Sie Ihren virtuellen Terminkalender mit einer der ca. 30 Trainings-Einheiten (Dribbeln, Zweikampf, Steilpaß etc.) und setzen Freundschaftsspiele an. Sie beantragen beim Präsidium den Kauf neuer Spieler, holen sich Jugend-Kicker ins Aufgebot und legen die Aufstellung samt entsprechender Taktiken (Spielsystem, Sonderbewachung, Mann-/Raumdeckung etc.) fest. Angestrebt wird der erste Platz des sogenannten „Trainer-Rankings", das sich u. a. aus Meisterschaften und „Futschi-Cup"-Plazierungen errechnet.

Eine „neue Herausforderung"?

Im ran Trainer 2 steckt viel heiße Luft. Banales Beispiel: Die namentliche Erwähnung des Schiedsrichters. Ist er ein Choleriker, der gerne Rote Karten austeilt, aber wenig Gequengel einstecken kann? Oder gibt er erst einen Elfmeter, wenn das Opfer krankenhausreif aus dem Strafraum getragen wird? Klar, daß solche Infos Einfluß auf die Taktik hätten. Sie erfahren zwar, daß sich ein Kicker eines Teams verletzt hat, aber nicht, um wen es sich handelt und woran's ihm gebricht. Deshalb konnte auch gut auf Physio-Therapeuten, Masseure und Fitneß-Studios verzichten werden. Dreimal pro Saison darf man gratis (!) ins Trainingslager fahren - zumindest macht sich diese Maßnahme nicht etatmäßig bemerkbar. Zwar wird nun endlich angezeigt, welches Training bei welchem Spieler etwas gebracht hat, aber das Ausmaß können Sie nur durch eigenes Nachrechnen herausfinden. Etliche Informationen für eine











Auch die Spiele anderer Mannschaften können Sie sich während einer TV-Übertragung ansehen.

sinnvolle Aufstellung muß man sich aus mehreren unzusammenhängenden Menüs zusammensuchen. Und so gäbe es noch manches, was die Stirn runzeln läßt. Den Begriff Intuition definiert Greenwood übrigens folgendermaßen: Wenn Sie in den farbenprächtigen SVGA-Menüs zum Beispiel auf die Scheinwerfer-Lampe einer Nobelkarosse bajuwarischen Ursprungs klicken, beenden Sie den Spielzug.

Experte Helmut Schulte erläutert die Übungen seiner Mannen anhand von Video-Einblendungen.

Statement



Ich kann verstehen, wenn sich jemand mangels Zeit oder Lust keinen der Allround-Hattricks antun will und von einem ran Trainer 2 lediglich locker-leichte Feierabend-Unterhaltung erwartet. Ob sich eine dritte Imbißbude rechnet oder das Merchandising-Sortiment durch Trikots mit der Nummer 18 ergänzt werden muß, spielt hier keine Rolle. Es ist allerdings nicht tolerierbar, wenn sich eine ausgesprochene Trainer-Simulation auf das Allernötigste beschränkt. Abgesehen von der gut eingefangenen ran-Atmosphäre bieten gängige Fußballmanager vergleichbare Features, ohne sich über weite Strecken auf mittelfristig reizlose Videos verlassen zu müssen. Ideen gäbe es genug, um die Motivation über die erste Saison hinaus zu retten oder das klick-reiche und dennoch nicht gerade aufschlußreiche Interface zu entmüllen. Wenn Sie sich in der anfangs beschriebenen Zielgruppe wohlfühlen, spricht aber nichts gegen ein Engagement als „ranTrainer".

BIGFOOT'S GAMES 'N MORE

PC SPIELE CD ROM

11th Hour lt. Edition	DA	DM	99,95
Apache Longbow	DV	DM	89,95
Bioforge	DV	DM	99,95
Das Schwarze Auge 2	DV	DM	89,95
Hugo 3	DV	DM	79,95
Sid Meiers Classic Coll.	DV	DM	109,95
Space Marines	DA	DM	89,95
Star Trek: Judgment Rites L.E.	DV	DM	99,95
Star Trek: TNG „A Final Unity"	DV	DM	109,95
Talisman	DV	DM	89,95
Tek War	DA	DM	89,95
The Dig	DV	DM	79,95
Wing Commander 4*	DV	DM	99,95

LÖSUNGSHEFTE

11th Hour, Bioforge, Dungeon Master 2, Lost Eden, Myst, Star Trek Next Generation, Vollgas uvm. je DM 17,50

HARDWARE

P 133 Big Tower, 16 MB RAM, 1,6 GB HD, 3,5" Laufwerk, Quad Speed CD ROM, 2 MB VGA Karte, Logitech 3 Tasten Maus + Mauspad, Windows 95, Corel Draw 4.0, Word 7.0, Excel 6.0. Zum Preis von nur DM 4.600,- inkl MwSt.

ZUBEHÖR

Soundkarte 16 BIT	DM	99,95
80 Watt Aktivboxen	DM	129,95

10 Sony Disketten formatiert	DM	15,95
Druckerkabel 1,8 Meter	DM	9,95
3,5" Diskettenbox für 100 Disketten	DM	12,95
3,5" Diskettenbox mit 10 Disketten	DM	25,95

PC SPIELE 3,5"

Addams Family Pinball	DA	DM	75,95
Comanche incl. aller Datas	DV	DM	74,95
Dungeon Master 2	DV	DM	99,95
Flight Commander 2	DV	DM	79,95
X-Wing Compilation	DV	DM	79,95

SCHNÄPPCHEN MARKT (PC)

Dawn Patrol	DV	DM	24,95
Dream Web	DV	DM	24,95
Privateer	DA	DM	29,95
System Shock	DV	DM	29,95
WordStar plus UltraFax		DM	39,95

SHAREWARE (CD)

1000 Schriftarten	DM	12,95
Adventure Games	DM	12,95
Jump + Run Games	DM	12,95
Racing Games	DM	12,95

ANWENDERSOFTWARE

D Info	DM	37,95
Visitenkarten Druckerei	DM	27,95
Urkunden Druckerei	DM	27,95
Spaß-Etiketten Druckerei	DM	27,95
Liebesgruß Druckerei	DM	27,95

Kein Ladenlokal, nur Versand, Nachnahme DM 8,- + NN, Vorkasse DM 6,50 (Nur Euroscheck), im Umkreis von 25 km direkt Auslieferung frei Haus, Anlieferungspauschale von DM 5,- (Liefertermin nach Vereinbarung). Ab DM 250,- versandkostenfrei. Für Druckfehler u. Irrtümer kein Gewähr!

Die ersten 100 Besteller nehmen automatisch an einer Verlosung teil:
1. Preis : Software im Wert von 500,- DM
2. Preis : Software im Wert von 300,- DM
3. Preis : Software im Wert von 150,- DM
4. - 20. Preis: je ein Programm nach unserer Wahl
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

DV = Spiel und Anleitung komplett deutsch
DA = Spiel englisch, Anleitung deutsch
EV = Spiel und Anleitung englisch

Öffnungszeiten
Mo - Fr von 9.30 bis 12.30 von 14.00 bis 20.30
Sa von 9.00 bis 14.00

*) Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen möglich

BIGFOOT'S GAMES 'N MORE
Inh. Markus Munz • Heppstr. 25
72760 Reutlingen • Telefon: 07121 / 346154
Fax: 07121 / 346155 • BTX MUNZ#

GROSSHANDEL

alles für PC's und Sony Playstation
Nur für Wiederverkäufer, bitte Preisliste anfordern.

Spiele - Top - Preise

NEU

* mit Rückgaberecht
* auch Einzelbestellungen
* kleine Preise, schnelle Lieferung

NEU

Ruhrorter Str. 9, 46049 Oberhausen
Tel.: 0208/20 16 89 + 0208/20 17 88
MAXI-SOFT GmbH Fax: 0208/20 16 88

Softwareversand Christian Kriete

Telefon: 0 54 46/21 05 • Telefax: 0 54 46/21 05 • Fido: 2:241/1090.29
Am Sportplatz 9 • 49 453 Rehden

PC Spiele • CD-ROM • PC Spiele • CD-ROM • PC Spiele • CD-ROM

Apache Longbow	79,95 DM	Need for Speed	89,95 DM
Archibald Applebrooks	79,95 DM	Panzer General 2	79,95 DM
Capitalism	79,95 DM	PGA Tour Golf 96	89,95 DM
Caesar 2	79,95 DM	Pole Position	99,95 DM
Chewy - Escape from F5	79,95 DM	Siedler 2	89,95 DM
Command & Conquer	99,95 DM	Space-Marines	79,95 DM
Conquest of the newWorld	99,95 DM	Stonekeep	99,95 DM
Frankenstein	99,95 DM	Talisman	79,95 DM
Hexen	89,95 DM	Warcraft 2	99,95 DM
Hugo 3	79,95 DM	Werewolf vs. Comanche	89,95 DM
Myst	79,95 DM	Wing Commander 4	99,95 DM
Nascar Racing	89,95 DM	Worms	79,95 DM

Versandkosten: Nachnahme DM 10,50 zzgl. NN-Gebühr, Vorkasse DM 7,50.
Preisirrtum und Preisänderungen vorbehalten. Weitere Software auf Anfrage!

Dann mal ran...

Am Spieltag beobachten Sie Ihre Mannschaft bei einem zeitlich komprimierten Match; dazu wird das Spielfeld im isometrischen FIFA Soccer-Stil (wahlweise SVGA oder VGA) gezeigt. Weil's gar so realistisch ist, darf man seinen Kickern mit den Funktions-Tasten von der Trainerbank aus Anweisungen (F1 = Mehr Distanzschüsse, F2 = weniger Dribblings usw.) geben. Normalerweise dackeln die Hitzfelds und Rehhagels schweigend oder fluchend am Spielfeldrand entlang und sind schon happy, wenn sich jemand nach ihrer Meinung zum Thema Elfmeter-Schütze richtet. Kommentiert wird das illustre Männleinlaufen von Johannes B. Kerner - der Mann hat 750 Sprüche auf Lager, die nur sporadisch zur Spielsituation passen und die man nach ein paar Stunden ran Trainer 2 im Schlaf aufsagen kann. Letzeres gilt auch für die 60 An- und Abmoderationen während der simulierten ran-Sendungen, die auch mit ausführlichen Statistiken und Analysen im typischen ran-Layout aufwarten.

Petra Maueröder ■



Talkshow

Der ran-Trainer 1 war in Deutschland ein großer Erfolg. Haben Sie aus Ihrem Umfeld Reaktionen auf Ihre „Rolle" in dem Programm bekommen?
Meine Kollegen in der SAT.1-Redaktion haben sich den ran Trainer 1 genauer angeschaut und Verbesserungsvorschläge für den zweiten Teil an Greenwood weitergereicht. Aus meinem privaten Umfeld gibt's dazu 'ne nette Geschichte: Ein alter Schulfreund, den ich seit Jahren nicht mehr gesehen habe und der Fußball nicht besonders mag, hat aus Gag von ein paar Kumpels den ran Trainer geschenkt bekommen. Dann hat er mich in den Videosequenzen erkannt und meine Telefonnummer ausfindig gemacht. Dadurch kamen wir nach langer Zeit wieder in Kontakt.

Verwenden Sie Ihren Privat-PC manchmal auch zum Spielen?
Ich komm' aus zeitlichen Gründen leider nur dazu, gelegentlich ein bißchen Solitär zu spielen. Wenn ich aber mal angefangen habe, komme ich nicht mehr davon los...

Wie lautet Ihr Tip für den Deutschen Meister '95/96?
Ich glaube, daß Bayern München aus dieser Saison als Meister hervorgeht. Persönlich wünsche ich mir, daß mein Lieblingsverein Hertha BSC in die 1. Liga aufsteigt.

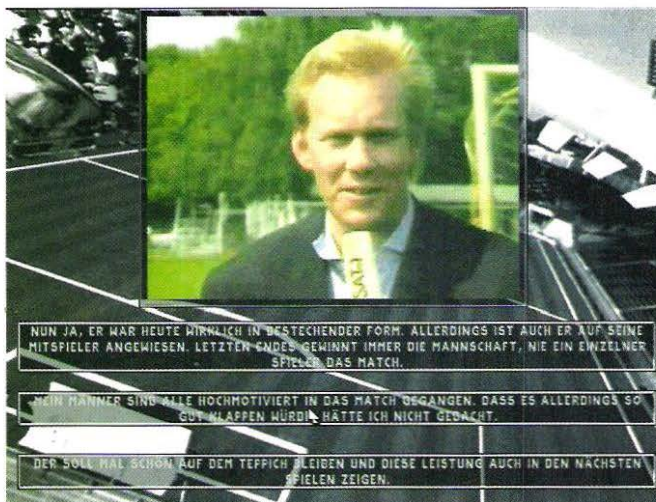


Spielerpositionen lassen sich mit einem einfachen Mausklick neu besetzen. Auf Wunsch nimmt das Programm die Aufstellung auch automatisch vor.

1. LIGA, 13. LIGASPIELTAG

1	FC FRANKFURT	13	30 - 10	32	●
2	FC DORTMUND	13	33 - 16	29	●
3	HANSE BREMEN	13	26 - 17	23	↑
4	FC MÜNCHEN	13	25 - 19	23	↑
5	SC STUTTGART	13	18 - 16	23	↓
6	VFB KÖLN	13	25 - 23	20	↑
7	TSV SCHALKE 96	13	22 - 23	19	↓
8	SG DÜSSELDORF	13	25 - 27	19	↓
9	MÖNCHENGLADBACH	13	24 - 22	18	↓

Typisch ran: Auch die aktuelle Liga-Tabelle weist den Look der Sendung auf. Selbstverständlich wird bereits mit der neuen Drei-Punkte-Regel gerechnet.





SAT.1-Moderator Kerner führt Multiple Choice-Interviews, moderiert die ran-Show und kommentiert die Lage der Fußball-Nation mit flotten Sprüchen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 28 MB	General Midi
CD 420 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX-2/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Bis zu vier Spieler an einem PC

RANKING

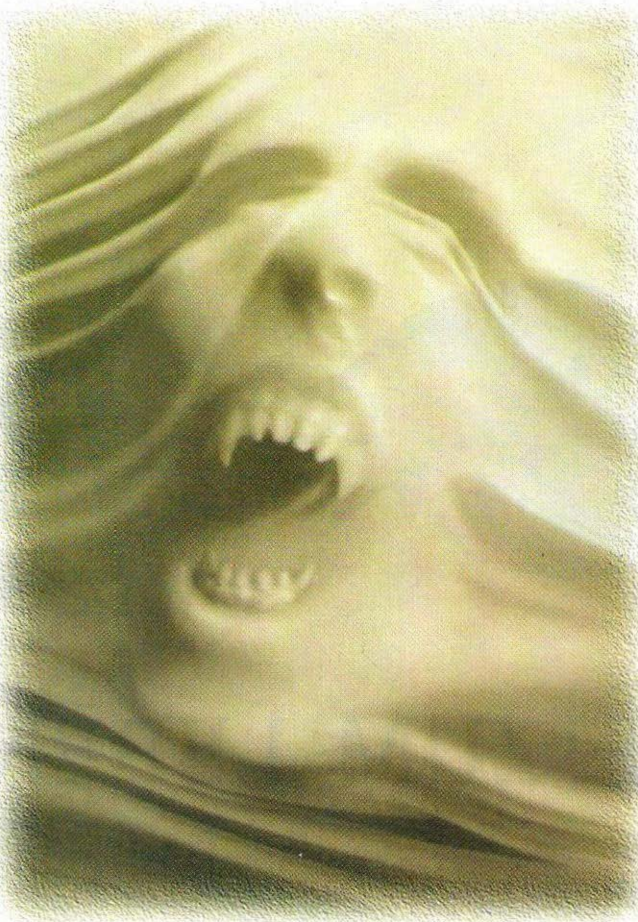
WiSim/Sport

Grafik	84%
Sound	70%
Handling	70%
Spielspaß	79%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Greenwood
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Gabriel Knight 2 - The Beast Within

Der Schöne und d

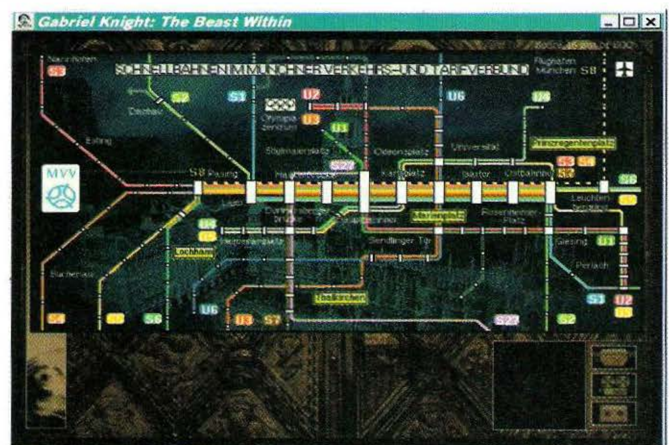


Schon in Gabriel Knight 1 spielte das Land der Dichter und Denker eine Rolle - die meiste Zeit war man allerdings in New Orleans und anderen amerikanischen Städten zugange. Im zweiten Teil des Okkultismus-Adventures hat Sierra nun die Bundesrepublik, genauer gesagt das schöne Bayernland, als alleinigen Schauplatz gewählt - und all das hineingepackt, was ein Amerikaner unweigerlich mit Deutschland verbindet: Schlösser, Wölfe, Wagner-Opern und Weißwürste. Sogar „Kini" Ludwig von Bayern spielt eine gewichtige Rolle.

Auch wenn einer Geschichte, die von König Ludwig II., Richard Wagner und Werwölfen handelt, etwas Klischeehaftes anhaftet, muß man der amerikanischen Spieledesignerin Jane Jensen zugutehalten, daß sie sich wirklich eingehend mit Deutschland beschäftigt hat, bevor sie sich an das Storybook machte. Wer ein verklärtes Bild der Bundesrepublik befürchtet, in dem bierbäuchige Einfaltspinsel zu Blasmusik umhermarschieren, kann beruhigt werden: die Gruselgeschichte spielt im Deutschland der neunziger Jahre und vermittelt dem Spieler auch ein recht realistisches Bild des Landes.
Um nach seinen turbulenten Voodoo-Abenteuern aus Teil 1 wieder halbwegs zur Ruhe zu kommen, läßt sich der Okkultismus-Schriftsteller Gabriel Knight für einige Monate auf seinem gerade geerbten Landsitz, Schloss Rittersberg, nieder. Leider holt ihn seine Vergangenheit schneller ein, als er dachte: als einziger Nachkomme einer Familie von Geisterjägern (er hat in Teil 1 gelobt, diese Tradition fortzuführen) wird er um Hilfe gebeten. Eine Mordserie versetzt die Landbevölkerung in Angst und Schrecken - und so wie es aussieht, steckt kein gewöhnlicher Mensch dahinter, sondern ein Werwolf. In der Öffentlichkeit macht man allerdings zwei kürzlich aus dem Zoo ausgebüchste Wölfe dafür verantwortlich - und nur Gabriel und die abergläubische Bevölkerung des kleinen Dorfes in der Nähe von München glauben



„Der Wolf hat sich dem Huber-Bauern sein Kind g'holt!" - die Einheimischen bitten Gabriel um Hilfe - als Schattenjäger bleibt ihm keine andere Wahl.



Wie im richtigen Leben: der Spieler legt kurze Wege innerhalb Münchens mit der U-Bahn zurück. Die Schauplätze wurden auf Video und Fotos gebannt.

as Biest



Die Polizei glaubt an Killerwölfe - in Wahrheit hat der Werwolf zugeschlagen. Zu Beginn ist Kommissar Leber noch skeptisch, doch dann kann Gabriel den Alten überzeugen.



Eine neue Flamme? Nein, denn seine alte Partnerin Grace kommt schon im zweiten Spielkapitel dazu.

an die Variante mit dem Ungetier. Also ist schnelle Klärung gefragt, weshalb sich Gabriel gleich aufmacht, um nach weiteren Beweisen zu suchen. Da der „Schattenjäger" zwar deutsche Vorfahren hat, der Sprache aber nicht mächtig ist, gilt es, zunächst erste Kontakte zu englischkundigen Einheimischen zu knüpfen. Der Anwalt, der mit der Abwicklung seiner Immobilienerbschaft betraut ist, besorgt ihm erste Ansprechpartner, und auch ein Zoowärter, ein Biologie-Professor und die Mitglieder eines Jagdclubs lassen sich einige Informationen entlocken.

Mann und Frau

Natürlich ist auch Gabriels hübsche Assistentin Grace wieder mit von der Partie. Ihr haben die Sierra-Designer gleich zwei der sechs Spielabschnitte

Statement



Wenn man mit Übertreibungen nicht vorsichtiger umgehen müßte, würde ich sagen, The Beast Within sei das erste Spiel, bei dem der Bezeichnung „Interaktiver Spielfilm" kein fauliger Beigeschmack mehr anhaftet. Trotzdem ziehe ich das Wort Adventure in diesem Fall vor. Gabriel Knight 2 ist eine gelungene Fortsetzung des spannungsgeladenen ersten Teils. Die Zahl der benutzbaren Gegenstände und beteiligten Charaktere liegt deutlich über der von Phantasmagoria, dem man die Auszeichnung „Echtes Adventure" noch mit einem zugekniffenen Auge verleihen mußte. Auch wenn die Handlung relativ geradlinig und klar vorgezeichnet ist, muß der Spieler wirkliche Denkarbeit leisten, um weiterzukommen. Die Puzzles sind nicht unlogisch und das Interface auch für Einsteiger gut zu bedienen. Darüber hinaus gebührt den Schauspielern ein gesondertes Lob: auch ihre Leistung hat durchaus Spielfilm-Niveau.

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

BTX: Althoff#
TEL : 05631-913191
FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele Diskette:	
Biing !	D 73,90
Caribbean Disaster	D 78,90
Das Dschungelbuch	H 49,90
Dime City*	D 79,90
Dungeon Master 2	D 84,90
Earthsiege	D 36,90
Hugo	D 59,90
Panzer General	H 34,90
Pinball Illusions	H 59,90
Pole Position	D 79,90
Psycho Pinball	D 62,90
Simon the Sorcerer 2	D 78,90
Worms	D 66,90

PC- Spiele CD - Rom:	
11th Hour	D 89,90
3D Lemmings	H 88,90
3D Ultra Pinball	D 66,90
Albion*	D 84,90
Alien Odyssey	D 69,90
Aliens*	H 73,90
Ascendency	D 79,90
BattleBeast	H 77,90
Battle Isle 3	D 82,90
Bermuda Syndrom	H 82,90
Biing !	D 62,90
Bioforge Gold*	D 84,90
Bleifuß	D 56,90
Braindead 13	D 66,90
Bundesliga Manager 3	D 64,90
Buried in Time*	D 78,90
Caesar II	D 76,90
Capitalism	D 75,90
Caribbean Desaster	D 84,90
Carrier Strike Force	D 78,90
Champ.ship Manager 2	D 88,90
Chewy - Esc. von F5	D 72,90
CivNet*	D 89,90
Command Aces o.t.D.	D 78,90
Command & Conquer	D 88,90
Crusader- no remorse	D 79,90
Cybermage Darkl.Aw.*	D79,90
D-Info Telefondatenb.	D 29,90
Day of the Tentacle	D 36,90
Der Druidenzirkel	D 63,90
Der Talismann	D 71,90
Destruction Derby	H 88,90
Die Siedler	D 39,90
Dime City	D 79,90
Dungeon Master 2	D 84,90
EA Classics (z.B. Privateer, ShadowCaster, NHL Hockey 94, SSN 21 Seawolf, Strike Commander, Syndicate Plus, System Shock, Ultima 7, Ult. Underworld 1+2, Wing Armada, Wing Commander 2)	je 32,90
Earthworm Jim*	D 66,90
Entomorph: Plague o.t.	H 72,90
F1 Grand Prix 2*	D 97,90
Fade to black	D 84,90
Fatal Racing	H 65,90
FIFA Soccer 96	D 79,90
Gabriel Knight 2*	H 83,90
Grand Prix Manager	D 82,90
Heroes of Mi.& Magic	D 74,90
Hexen	H 76,90
Hugo 3	D 72,90
Indy Car Racing 2*	D 76,90
L.Matth.Super Soccer	D 33,90
Little Big Adventure	D 69,90
Made in Germany	D 63,90
Magic the Gathering*	D 96,90
Magic Carpet 2	D 79,90
Micro Machines 2 Spec	D 48,90
Mission Critical	H 78,90
Monopoly	D 69,90
Mortal Coil	D 65,90
Myst: Special Edition	D 67,90
NBA Live 96*	D 79,90
Need for Speed	D 79,90
NHL Hockey 96	D 79,90
Panzer General	H 59,90
Panzer General 2*	D 73,90
PC Games Cheat	D 28,90
PGA Tour Golf96	D 78,90
Phantasmagoria*	D 84,90
Pinball Illusions	H 59,90
Pitfall: d. Maya-Aben.	D 78,90
Pole Position*	D 84,90
Pro Pinball: The Web	D 56,90
Psycho Pinball	H 69,90
RAN Soccer	D 74,90
RAN Trainer 2	D 69,90
Rayman*	H 72,90
Rebel Assault 2	D 69,90
Riddle of Master Lu*	D 85,90
Sens.World o.Soccer	D 73,90
Shanghai Gr.Moments	D 76,90
Shivers	H 72,90
Sid Meier Classic Coll.	D 85,90
Silent Hunter*	D 73,90
Simon 1&2 Spec.Ed.	D 88,90
Simon the Sorcerer 2	D 76,90
Sim Isle*	D 76,90
Sim Tower	D 78,90
Sim Town	D 66,90
Skunny	D 59,90
Space Marines	D 74,90
Space Quest 6	D 75,90
Star Trek:A final unity	D 95,90
Steel Panthers*	D 72,90
Stonekeep*	D Anfr.
Talismann	D 69,90
Terminal Velocity	H 69,90
TFX: EuroFight.2000	D 82,90
The Dig	D 66,90
Thunderscape*	D 73.90
Tie Fighter (SVGA)	H 65,90
Tilt	D 56,90
Top Gun-Fire at Will*	D 96,90
Torins Passage	D 82,90
Turrican 2	D 58,90
US Navy Fighters Gold	D 84,90
Vollgas	D 79,90
Warcraft 2	D 77,90
Werewolf vs.Comanch.	D 74,90
Wing Commander 4*	D 97,90
Wipeout	D 88,90
Witchhaven	H 71,90
Worms	D 66,90
X-Wing Collection	D 69,90
Z*	D 69,90

Wir führen noch viele andere Spiele Soundkarten, Joysticks u. Lösungen

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsch.Handbuch
D komplettdeutsche Version
Nachnahme + 10,90 +3.-Zahlkarte
Vorkasse + 7,90
Rechnung + 8,50 Stammkunden
Annahmeverweigerung: 15.– Kostenanteil
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Okay Soft
Inh. Herbert Wirnshofer
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294

hotline news 09674-8405 Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr!

Spiele auf CD ROM		
▪ 5th Musketeer	DA	78.90
▪ 11th Hour	DV	88.90
3D GCS + Menü		99.00
3D Lemmings	DV	87.90
3D Ultra Pinball	DA	65.90
A-IV Networks	DV	82.90
▪ Albion	DV	79.90
▪ Alien Odysee	DA	69.90
▪ Aliens	DV	73.90
▪ Anvil of Dawn		71.90
Apache Longbow	DV	73.90
Archibald Appelbrooks	DV	69.90
Ascendancy	DV	77.90
Battle Isle 3	DV	80.90
Beavis + Butthead (MTV)		65.90
Bermuda Syndrome	DV	77.90
▪ Biing	DV	59.90
▪ Bleifuß (Screamer)		56.90
Bundesliga M. Hattrick ➡ incl. Supporter + Editor		62.90
Burn Cycle	DV	75.90
Caesar 2	DV	79.90
Capitalism	DV	73.90
Caribbean Disaster	DA	81.90
▪ Chwey Esc v. F5	DV	69.90
CivNet	DV	79.90
Clearing House	DV	66.90

SIERRA Originals
Aces over Europe 14.90
Space Quest 4, Lost in Time, Kings Quest 6, Inca I, Gobliins 1 & 2 je 25,90

Colonization	DV	47.00
Command Aces o.t. Deep ➡ -incl. Expansion Disk, WIN 95		77.90
Command + Conquer	DV	87.90
Crusade		79.90
Crusader - No Remorse	DV	79.90
Cybermage	DV	82.90
▪ Cyberspeed (Win'95)	DV	75.90
Das Dschungelbuch - 3,5"		48.90
Day of Tentacle	DV	35.90
Der Clou + Profidisk	DV	29.90
▪ Der Planer 2	DV	73.90
Der Seelenturm	DV	65.90
Der Talismann	DV	69.90
▪ Destruction Derby	DA	88.90
Die Siedler Classic	DV	38.90
▪ Die Siedler 2	DV	79.90
▪ Dime City	DV	79.90
▪ Druidenzirkel	DV	56.90
Dungeon Master 2	DV	87.90
Empire 2		64.90
▪ Extreme Pinball	DA	73.90
Fade to Black	DV	86.90
Fatal Racing	DV	62.90
▪ Fifa Soccer 96	DV	79.90
▪ Fighter Duel	DA	72.90
Flight Commander 2	DV	65.90
Flight Unlimited	DV	85.90
Flugsimulator 5.1	DV	103.90
- Flight Shop (BAO)	DV	75.90
- Tower (BAO)	DV	79.90
▪ Form. One Grand P. 2	DA	92.90
▪ Frankenstein	DV	82.90
▪ Gabriel Knight 2	DV	82.90
▪ Grand Prix Manager	DV	92.90
Hattrick (Ikarion)	DV	78.90
▪ Heart of Darkness		88.90
Heroes of Might + Magic		72.90
▪ Hugo 3	DV	62.90
Indy Car Racing	DA	24.90
▪ Indy Car Racing 2	DA	75.90
Ishar Trilogy	DV	46.90
Jagged Alliance	DV	87.90
Kings Quest 7	DV	79.90
Kiyeko & die Diebe..	DV	59.90
Knights of Xentar	DV	85.90
Lost Eden	DV	75.90
▪ Mad TV 2		73.90
▪ Made in Germany ➡ Anstoß, Battle Isle 2, DSA II	DV	62.90
Magic Carpet 2	DV	79.90
Mechwarrior II	DV	75.90
▪ Mega Pack 4 ➡ Panzer Geh., Aegis, Dawn Patr.		87.90
Micro Machines 2 Special		47.90
▪ Mission Critical	DA	75.90
▪ Monopoly	DV	62.90
Mortal Coil	DA	62.90
Myst	DV	68.90
▪ NBA Jam Tournament	DA	87.90
▪ Need for Speed	DV	81.90
▪ NHL Hockey 96	DV	81.90
North + South		13.90
▪ Panzer General 2 (Win'95)		75.90
PGA Tour Golf 96	DA	81.90
▪ Phantasmagoria	DV	82.90
Pinball Illusions	DA	59.90
Pinball World	DA	61.90
▪ Pole Position	DV	84.90
▪ Police Quest SWAT	DV	75.90
Prisoner of Ice	DV	82.90
▪ Pro Pinball	DA	55.90
Psycho Pinball	DA	68.90
▪ ran Soccer	DV	72.90
▪ ran Trainer 2	DV	68.90
Rebel Assault	DA	36.90
▪ Rebel Assault 2	DA	69.90
Return to Zork	DV	33.90
Riddle of Master Lu		82.90
Scaphander	DV	59.90
Screamball		51.90
Sensible World of Soccer		75.90
Shanghai Great Moments	DV	76.90
▪ Shockwave (Win'95)	DA	81.90
Silent Hunter	DV	72.90
Silent Steel	DV	103.90
Sim City 2000 (Win'95)	DV	87.90
Sim Tower	DV	75.90
Sim Town	DV	65.90
▪ Simon the Sorcerer 1 + 2		87.90
Skunny	DA	62.90
Space Marines	DV	73.90
Star Treck 25th Aniv.	DA	27.90
Star Treck:A Final..	DV	92.00
Star Treck Tech Manual	DV	98.90
▪ Star Treck Judgement R.		89.90
Steel Panthers	DV	73.90
▪ Stonekeep	DA	95.90
Sukhoi SU 27	DV	72.90
Terra 6 Mission Super IQ		77.90
▪ TFX Eurofighter 2000	DV	82.90
The Dig	DA	63.90
▪ This Means War	DV	86.90
Thunderscape	DV	72.90
Tie Fighter	DA	63.90
▪ Tilt Pinball		56.90
▪ Top Gun-Fire at Will	DV	95.90
▪ Torins Passage	DV	82.90
Transport Tycoon Deluxe		82.90
Transport Ty./Themepark		59.90
▪ Trivial Pursiut	DV	75.90
▪ Turrican 2	DV	57.90
US Navy Fighter Gold	DV	83.90
Vollgas	DV	79.90
▪ Warcraft 2	DV	74.90
▪ Warhammer		69.90
Warlords 2 Deluxe		74.90
Werewolf vs Comanche	DV	76.90
▪ Westwood Compilation ➡ Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of..	DV	75.90
▪ Willi Lemkes Fußballm.		62.90
▪ Wing Commander 4	DV	96.90
Wipeout		88.90
Wetlands	DA	58.90
▪ Worms	DV	65.90
▪ WWF Wrestle Mania	DA	89.90
X-Com: Terror from..	DV	47.90
X-Wing Enhanced	DV	68.90

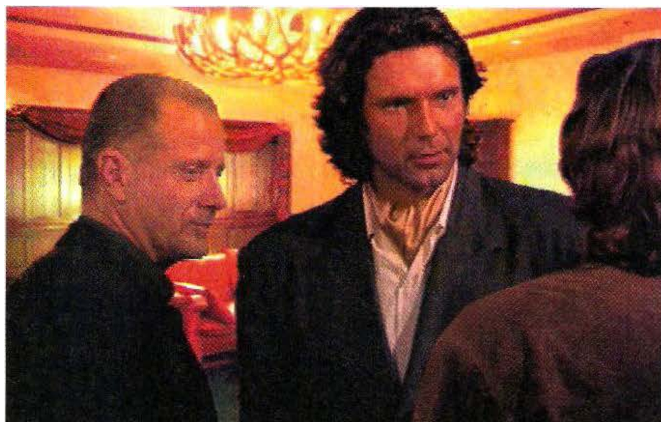
Electronic Arts Classic:	
Labyrinth of Time	33.90
NHL 94	33.90
PGA Tour Golf	33.90
System Shock Classic	33.90
Ultima 7 Compilation	33.90
Ultima Underworld 1 + 2	33.90

kostenlose Komplett-Liste (Systemangabe) anfordern, incl. Lösungsheften, Lernsoftware, Public Domain, Hardware

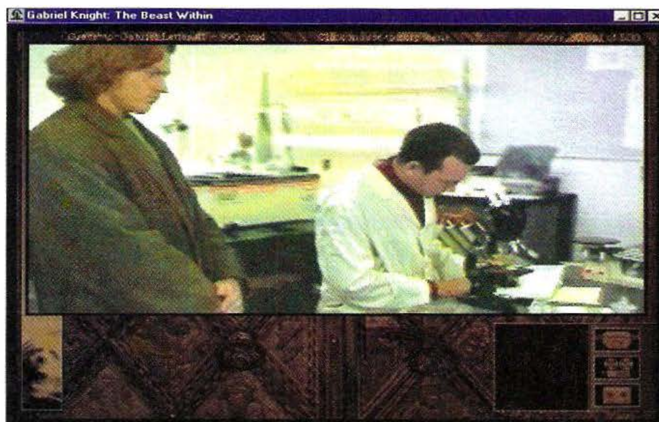
Soundblaster 16 pro Value Ed./IDE	159.-
Soundblaster 32 PnP	289.-
Soundblaster AWE32 PnP	435.-
Gravis MAX	185.-
Gravis Ultrasound Plug & Play	249.-
Gravis Ultrasound Plug & Play 512 KB	335.-
ORCHID NU-Sound PnP	275.-
Roland SCD-15	419.-
Yamaha DB 50 XG	195.-
Yamaha SW 20 PC SoundEdge	249.-
Mitsumi FX 400 B	295.-
Pioneer DR-UA 124x (4-fach)	329.-
Toshiba AT 5302B (4-fach)	255.-
Sony CDU 76 E (4-fach)	299.-
MS SideWinder 3D Pro, incl. Fury 3	115.-
GRAVIS "Firebird"	117.-
Wingman EXTREME	85.-
Wingman LIGHT	52.-
SUNCOM: F-15 E Talon	199.-
SUNCOM: F-15 E Raptor	169.-
SUNCOM: F-15 E Hawk	119.-
SUNCOM: FX 3000	95.-

Stammkunden o. Vorauskasse DM 6.50 German Parcel DM 7.00
Nachnahme zzgl. 3,- Zkgeb. DM 9.90 Ausland - Vorauskasse DM 18.00

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig. Unfreie Retouren werden nicht angenommen!



Die Herren im ehrenwerten Jagdclub sind gar nicht so ehrenwert. Gabriel entdeckt eine Verbindung zwischen ihnen und den mysteriösen Mordfällen.



Gabriel läßt ein Haarbüschel untersuchen, das er auf dem Grundstück der Hubers gefunden hat. Die Expertise: Weder Tier- noch Menschenhaar.



King Ludwig als Spielfigur. Er wird mit einem „großen schwarzen Wolf" in Verbindung gebracht.

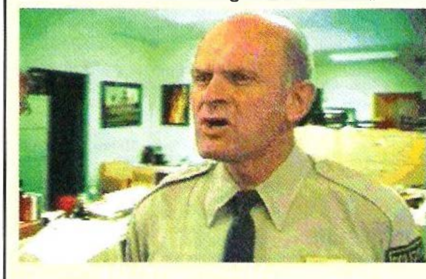
vollständig gewidmet. Um Gabriel bei seinen Nachforschungen zu unterstützen, kommt auch sie nach Deutschland. In Chapter 2 und 4 (jedes Kapitel nimmt eine komplette CD-ROM ein) steuert der Spieler sie durch Rittersberg, Bayreuth und - es mußte so kommen - Schloß Neuschwanstein. Dort ist sie Legenden auf der Spur, die dem Bayernkönig Verbindungen zu irgendeinem Werwolf-Kult nachsagen. Im sechsten und letzten Teil des Abenteuers wird die räumliche Trennung zwischen Grace und Gabriel dann sogar gänzlich aufgehoben, und der Spieler muß mehrmals zwischen den beiden hin- und herspringen.

Wer die jüngsten Spieleveröffentlichungen von Sierra kennt, wird zuallererst die Frage „Echtes Adventure oder Interaktiver Film?" stellen. Gabriel Knight ist beides - und damit eine Weiterentwicklung von heftig kritisierten Spielen wie Phantasmagoria oder Under a Killing Moon, andererseits aber auch ein waschechtes Adventure, inklusive Inventory und richtigen Puzzles. Genau wie in Phantasmagoria wurden alle Szenarien und Hintergründe von realen Fotos abgescannt und die Aktionen aller Charaktere (25 an der Zahl) mit professionellen Schauspielern vor Bluescreens gedreht. Bei 80 verschiedenen Schauplätzen mußte von den Grafikern so mancher Trick angewandt werden, um die auf zwei verschiedenen Kontinenten entstandenen Filmaufnahmen zu einem sinnvollen Ganzen zusammenzufügen. Das Ergebnis ist auf jeden Fall beachtlich und bringt den Eindruck eines Horrorstreifens zum Mitspielen sehr gut rüber. Ansonsten findet der Adventure-Freak alles vor, was er von Sierra-Spielen gewohnt ist: die Lösung beruht auf dem Zusammentragen von Gegenständen und Informationen, die an anderer Stelle wieder zum Einsatz gebracht werden können. Eine Score-Anzeige am oberen Bildschirmrand zeigt den Fortschritt bei der Bewältigung des Falles an. Außerdem kündigt auch die Aufforderung zum Wechseln der CD von einem entscheidenden Meilenstein im Spielverlauf, denn jede CD-ROM muß glücklicherweise nur einmal eingelegt werden. Neben den gefilmten Grafiken verdient vor allem der Sound Beachtung. Auch hier wurde sichtlich Wert darauf gelegt, Spielfilm-Feeling nach Hollywood-Manier zu erzeugen. Da auch der Bayreuther Komponist Richard Wagner einen Part in der Geschichte hat (er war ein enger Freund König Ludwigs), wechseln sich klassische Themen mit der üblichen Pop-Begleitmusik ab.

Thomas Borovskis ■

White Sausage

Wenn eine deutsche Umsetzung gut gemacht wurde, gibt es normalerweise keinen Grund, dem Interessierten doch lieber den Kauf der englischen Version ans Herz zu legen. In diesem Fall könnte man aber durchaus von einem Geheimtip sprechen. Da Gabriel lediglich ein paar Brocken Deutsch versteht, die Lokalitäten aber originalgetreu wiedergegeben wurden, kommt das Gefühl, als Ausländer in Deutschland unterwegs zu sein, in der englischen Version doppelt gut rüber. Wenn beispielsweise eine Münchener Wurstverkäuferin dem Helden freundlich ein paar Weißwürste anbietet und der sich nur wundern kann, was sie von ihm will, reizt das den deutschen Spieler unwillkürlich zu Schmunzeln. Auch der Holländer, der von Sierra kurzerhand in eine Polizei-Uniform gesteckt wurde („Derr Herrrr Komiesarr iest niet da!") entpuppt sich als unerschöpfliche Quelle der Heiterkeit. Wer gerne mal herzlich lacht, findet's fast schon schade, daß solche Gags aus der deutschen Version entfernt wurden.



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 1 MB	General Midi
CD 2000 MB	Audio

REQUIRED
486DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	90%
Sound	90%
Handling	80%
Spielspaß	88%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

The Raven Project

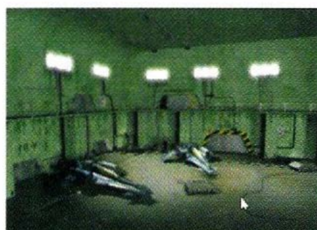
Verrat gegen die Erde

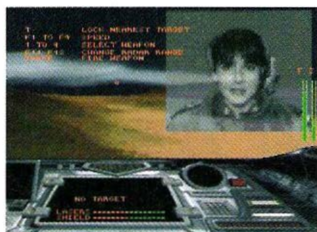
Mit einem Potpourri aus verschiedenen Actionspieltypen begibt sich Cryos Raven Project auf die Spuren von Rebel Assault. Mit einer vergleichbar populären Hintergrundgeschichte kann Cryo zwar nicht mithalten, trotzdem braucht sich das abwechslungsreiche Bollerspiel keinesfalls zu verstecken.



Die von Megarace bekannte Grafik macht den Landmodus sehr schnell. Sogar das Humpeln der Kampfroboter konnte nachgebildet werden.

Man schreibt das Jahr 2278. Wieder einmal wurde die Erde Opfer außerirdischer Eindringlinge. Nachdem sie die letzten 10 Jahre PC-Spiele schadlos überstanden hat, scheint es diesmal etwas schwieriger zu werden: der Feind sitzt in den eigenen Reihen. Die Armiden, ein humanoides, im wirtschaftlichen und sozialen Untergang befindliches Volk, hat mit einem brutalen Schlag fast jeden wichtigen Ort dieser Erde besetzt. Die unbeugsame Menschheit denkt jedoch keinesfalls an Aufgabe, immerhin gilt es, die Freiheit und den blauen Planeten zu verteidigen. Auf einen der weltweit wichtigsten Waffenproduzenten können die Verteidiger aber nicht zurückgreifen, denn Gordon Dark meint, mit den Armiden bessere Geschäfte machen zu können. Also macht sich der Spieler mit einigen Kameraden auf, mit technisch unterlegenen Waffen die Eindringlinge zu schwächen und die im Weltall umherschwebende Waffenplattform Raven unter die eigene Gewalt zu bringen.


Zahlreiche Zwischensequenzen lockern das Spielgeschehen auf.


Die Storyline beginnt erst auf der Raven im zweiten Teil des Spiels.

In drei verschiedenen Spiel-Modi müssen Sie den Armiden zeigen, wie zäh die Menschheit ist. Im Raummodus fliegen Sie ein frei bewegliches Raumschiff, das mit unterschiedlichen Waffensystemen, Radaraufschaltung etc. die klassischen Elemente eines Weltraumspieles aufweisen kann. Die Steuerung erweist sich als intuitiv und exakt.

Genre-Mix

Der Landmodus teilt sich in Kampfroboter- und Gleitermodus auf, die Spielbarkeit unterscheidet sich jedoch kaum. Auf der Oberfläche eines Planeten oder Mondes bekämpft man gegnerische Stellungen oder Einheiten, auch hier stehen dem Spieler unterschiedliche Waffen, Radaraufschaltung und eine leichtgängige und exakte Steuerung zur Seite. Dieser Modus läßt sich am ehesten mit einem auf das Wesentliche reduzierten Mechwarrior vergleichen. Ausgerechnet der sogenannte Interaktive Modus läßt am wenigsten Interaktion zu: die Steuerung des Raumschiffs übernimmt der Autopilot, nur das Zielen und Schießen bleibt dem Spieler überlassen. Grafik und Sound sind solide, unzählige Missionen und sehr hübsche Zwischensequenzen füllen die zwei CD-ROMs. Für Abwechslung ist also gesorgt, nur die Genremischung ist äußerst gewöhnungsbedürftig.

Harald Wagner

Statement



Was bei Rebel Assault gefallen hat, kann bei Raven Project nicht völlig falsch sein. Daß ich diesem Produkt trotzdem keine große Zukunft bescheinigen kann, liegt weniger an der zweifellos guten Programmierleistung als an der fehlenden Hintergrundgeschichte einer Star Wars-Trilogie. Wer mit dem etwas verwirrenden Genremix zurechtkommt, wird dennoch an The Raven Project seine Freude haben können.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 1200 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Arcade-Action

Grafik	75%
Sound	70%
Handling	70%
Spielspaß	76%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mindscape
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut



M + S Computer
Niedernstraße 27 - 29
32312 Lübbecke
Tel/Fax: (0 57 41) 29 71 83

Pentium 133 MHz 3048,-
Pentium 120 MHz 2798,-
Pentium 100 Mhz 2598,-
Pentium 90 MHz 2498,-

AUSSTATTUNG
14 Zoll Monitor / 8 MB RAM
850 MB Festplatte / Mini Tower
1 MB PCI Grafikkarte / Tastatur
Maus / 3,5" Diskette
zzgl. Versandk.

Alle Top Spiele VORRÄTIG
Hardware >UPDATES<

Bischoff & Partner
Tel.: 03 35/5 61 52 10 • Fax 03 35/5 61 52 90 • BTX: BISCHOFF#
FAX-POOL: 0335 7 549014 Dokument 500
Fürstenwalder Straße 46 • 15234 Frankfurt /Oder

CD-ROM			CD-ROM			CD-ROM		
11th Hour	DV	94 DM	Magic Carpet 2	DV	86 DM	Torins Passage	DV	86 DM
3D Ultra Pinball	DA	69 DM	Mech Warrior 2	DV	81 DM	Turrican 2	DV	74 DM
Alien Odyssey	DV	79 DM	NBA Jam Tournament	DV	94 DM	US Navy Fighter Gold	DV	91 DM

Hardware/Anwendersoftware auf Anfrage z.B. Flightstick Pro 119,- DM; Flightstick 79,- DM; Logitech Wingmen extreme 97,- DM

Bring	DV	74 DM	Need for Speed	DV	86 DM	Vollgas	DV	91 DM
Bleifuß	DA	62 DM	NHL Hockey 96	DV	86 DM	Warcraft 2	DV	81 DM
Caesar II	DV	81 DM	Panzer General 2	DV	78 DM	Werewolf vs Commanche	DV	86 DM
Capitalism	DA	81 DM	PolePosition	DV	*97 DM	Wing Commander 4	DV	*105 DM
CarrierStrikeForce	DV	81 DM	Pro Pinball - The Web	DA	59 DM	Woodruf	DV	81 DM
Command & Conquer	DV	97 DM	Rebel Assault 2	DA	81 DM	EA Classics incl. Missionen je 34 DM		
Crusader - No Remorse	DV	86 DM	SimTown	DV	76 DM	Privateer	DA	
Destruktion Derby	DV	94 DM	Simon the Sorcerer 2	DV	81 DM	Ultima 7 Compl.	DA	
Dungeon Master 2	DV	91 DM	Space Quest 6	DV	81 DM	Strike Commander	DA	
F1 GP 2	DV	*105 DM	Star Treck Next Gen.	DV	99 DM	System Shock	DV	
FIFA Soccer 96	DV	86 DM	Stonekeep	DA	97 DM			

Lieferung: Nachnahme 10,- DM + NN; Vorkasse 7,- (nur Euroscheck); Frei Haus 5,00 DM (nur Raum Frankfurt /Oder)
Preisänderungen vorbehalten – Preisliste kostenlos – Kein Ladenverkauf

KUWO
(Inh. D.Kuben)
Tel: 06881-53232
Fax.: 06881-53521

Software
CD-ROM
Wing Commander 4 DV 95,-*
Pole Position, DV 94,-
The 11th Hour, DV 97,-
MS-Fury & Sidewinder 3D 99,-
kostenlose Preisliste anfordern !!!

Hardware
CPU P75,Intel 299,-
Mainb. GBT586ATEP 389,-
Big-Tower 767-A, CE 249,-
4-fach CD-ROM IDE 219,-
Händleranfragen erwünscht !!!
KuWo-Soft
Am Witten 2 - 66822 Lebach
Versand per UPS-Nachnahme: DM 13,-

Guck mal übern Teller-rand!



Kinderbücher für die Eine Welt
Empfehlenswerte Kinder- und Jugendliteratur aus und über Afrika, Asien und Lateinamerika. Spannend und informativ für kleine und große Leseratten von 4 bis 14 Jahren. Fragen Sie Ihre Buchhandlung oder fordern Sie unsere Kinderbuchzeitung GUCK MAL an.
DEUTSCHE WELTHUNGERHILFE
Bestelladresse (bitte DM 3,- in Briefmarken beifügen):
Buch- u. Medienvertrieb,
Postfach 20 03 28,
42203 Wuppertal

Extreme Pinball

Vier gewinnt?

Was wäre eine lückenlose Flipper-Sammlung ohne die jüngste Co-Produktion von Epic MegaGames und Electronic Arts?

Das flippige Quartett setzt sich zusammen aus den thematisch recht unterschiedlichen Tischen „Medieval Knights" (Mittelalter), „Monkey Mayhem" (Dschungel), „Urban Chaos" (Großstadt) und „Rock Fantasy" (Rockkonzert), die jeweils mit der passenden Musik und entsprechenden Soundeffekten unterlegt sind. Kleine gerenderte Objekte (z. B. eine rotierende E-Gitarre bei „Rock Fantasy") peppen die 256-Farben-Grafik auf. Jeweils 320 x 400 Bildpunkte, also eine etwas höhere VGA-Auflösung, bilden ein Flipper-Segment und scrollen munter mit den Bewegungen mit; ein kompletter Tisch weist eine Größe von 320 x 1.000 Pixeln auf. An Spezialitäten entdeckt man lediglich die üblichen Ballkanonen und -fallen, Loopings, Rampen und Bumper. Mangels origineller Features und angesichts des Mittelmaßes in den Bereichen Grafik und Sound kann Extreme Pinball mit High-End-Flippern (z. B. empires Pro Pinball) nicht konkurrieren und ist daher nur einer von vielen.

Petra Maueröder ■



Gib' dem Affen Zunder: Bei „Monkey Mayhem" flippert man sich durch die Wildnis.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 13 MB	General Midi
CD 21 MB	Audio

REQUIRED
386 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Flipperspiel

Grafik	70%
Sound	65%
Handling	75%
Spielspaß	69%

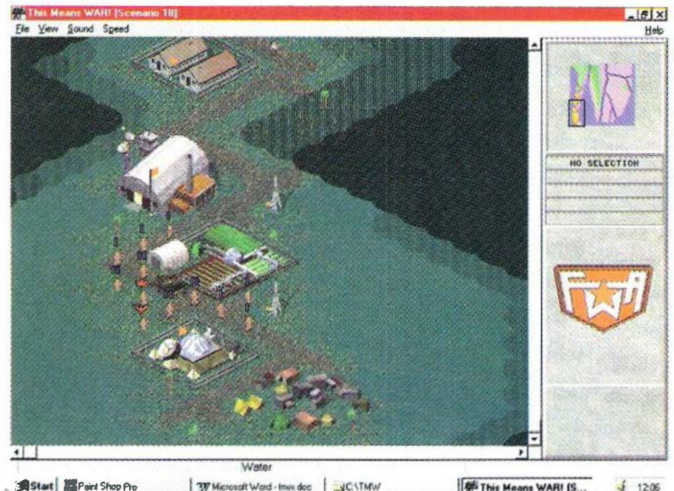
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Epic/EA
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ungenügend

This Means War

Schlachtenbummler

Command & Conquer ist ja ganz nett, aber geht das nicht auch in SVGA? Und ob das geht: This Means War (kurz: TMW) von MicroProse bietet beinahe den gleichen Lieferumfang wie die derzeitige Nummer 1 der CD-ROM-Charts und darüber hinaus eine Reihe interessanter Neuerungen. This means war with Westwood?

This Means War spielt in einer Welt, in der „Macht mehr zählt als Moral" - das hört sich schwer nach der Gegenwart an, doch die Szenarien sind fiktiv. Als Anführer der „Free World Alliance" bereisen Sie im Lauf der 40 Missionen den gesamten Globus und beseitigen dort die Stützpunkte Ihrer Todfeinde. Ziel jedes Feldzugs ist zunächst mal die Zerstörung der gegnerischen Kommandozentrale, die meist von Raketenwerfern, Soldaten und Kampfjets umzingelt ist. Ingenieure und Baumaschinen helfen Ihnen beim Ausbau Ihrer eigenen Basis mit Kasernen, Fabriken und Flughäfen. Kraftwerke und Erz-Minen sind die Voraussetzungen dafür, daß dieser Vorgang reibungslos und schnell vonstatten geht. Konstruktions-Fristen, die Geschwindigkeit von Fahrzeugen, die Sichtweite sowie Verteidigungs- und Schadenswerte basieren auf einem transparenten Punkte-System. Ein Schützen-Panzer hält beispielsweise acht „Hit Points" aus, richtet einen Schaden von 30 an und braucht 12 Zeit-Einheiten zum Nachladen. Die Kriegsschauplätze (Sümpfe, Wiesen, Arktis



Übersichtlich: Der Dienstgrad der Einheiten ist leicht erkennbar.

1 Command Center
Erst wenn das Heiligtum jeder Armee vernichtet wird, hat man eine Schlacht verloren.

2 Population Centres
Abhängig vom Gebiet werden Campingplätze, Zeltlager oder Hochhäuser hochgezogen.

3 Flugplatz
Von hier heben die in der Fabrik hergestellten Kompfjets, Bomber und Helikopter ob.

4 Nahrungsmittelversorgung
Formen und sogenannte „Argo Plants" stellen die Verpflegung Ihres Volkes sicher.



5 Mineral Sources
LKWs transportieren Erze zur „Steel Mill", die daraus Stahl für die Produktion von den benötigten Waffen und Fahrzeugen herstellt.

6 Energy Production
Windkraftwerke, Ölquellen und Solaranlagen.

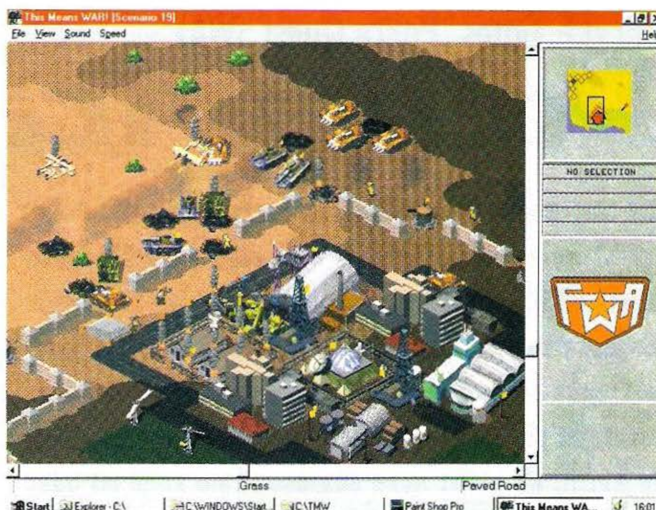
9 Barrocks
Scouts, Infanteristen, Bazooka-Werfer, Marines und Ingenieure.

7 Ingenieure
Brücken, Bunker, Bergwerke und Radaranlogen

8 Fabriken
Panzer und Flugzeuge oller Art, Jeeps, Battle Bikes, Erz-Transporter, Baufohrzeuge, Flak-Geschütze, Raketenwerfer und Luftkissenboote.



Ungemein praktisch: Beim Klick mit der rechten Maustaste kommt ein solch individuell bestücktes Pulldown-Menü zum Vorschein.



Bei derartigen Großoffensiven bleibt kein Stein auf dem anderen: Die gegnerische Basis wird von allen Seiten gleichzeitig angegriffen.

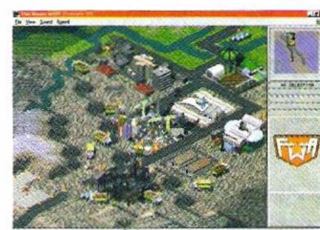
usw.) werden aus einem isometrischen Blickwinkel gezeigt: dabei kann immer nur das Gebiet eingesehen werden, in dem sich eine Ihrer Einheiten befindet. Mittels Drag & Drop veranlaßt man angewählte Bataillone, einen Gegner zu attackieren.

Multi-Tasking

This Means War ist ein ergiebiger Fundus an spielerischen Widerwärtigkeiten. Da wäre zum Beispiel die Tatsache, daß sich u. a. die Gebäude-Konstruktion über halbe Ewigkeiten hinzieht. Fehlt zu Beginn ein Rohstoff (Energie, Stahl, Nahrungsmittel etc.), dürfen Sie Ihrem Ingenieur erstmal die nächste Viertelstunde beim Bau der entsprechenden Anlage zugucken. Praktischerweise verwenden alle Parteien die gleichen Einheiten-Typen, die sich nur durch ein zwei mal zwei Pixel großes Fähnchen unterscheiden - da ist das Chaos vorprogrammiert. Zugute halten muß man den Entwicklern, daß sie einige nette Ideen aus rundenorientierten Strategiespielen übernommen haben: Beispielsweise werden Einheiten automatisch in Abhängigkeit von der Zahl der „Kills" befördert.

Vorsprung durch Technik

Bei Vorhandensein einer Forschungsanlage können Sie die Produktivität und die Fähigkeiten von Waffensystemen verbessern; Feinde dürfen gegen Bares ausspioniert und sabotiert werden. Wenn sich ein Spiel als grafischer Totalausfall herausstellt, umschreibt man diesen Umstand gerne mit der beschönigenden Vokabel „zweckmäßig". Insofern ist TMW ein Spiel mit zweckmäßiger Grafik. Da das Programm nur mit Windows 3.1/95 funktioniert, darf sich das Spielerherz an SVGA-Grafik erquicken, die aber alles andere als „super" aussieht. Gründe dafür sind die farbarmen Landschaften, das rumpelige Scrolling und die zweieinhalb Animationsphasen. Zwischensequenzen jedweder Art gibt es nicht, und beim Mission-Briefing müssen Sie sich mit verbalen Instruktionen begnügen. Eine ultimative Herausforderung auf C&C-Niveau stellt TMW nicht dar. Der Grund: Mit einer einzigen Strategie (1. Basis ausbauen und absichern, 2. Einheiten en masse produzieren, 3. Feindlichen Stützpunkt angreifen) lassen sich 90% aller Einsätze auf Anhieb gewinnen. Das ist - neben den fehlenden Multiplayer-Modi - ein ziemliches Armutszeugnis für ein solches Spiel.



Um größere Stützpunkte am Leben erhalten zu können, benötigen Sie meist mehrere Erz-Transporter auf einmal - anders läßt sich der große Bedarf an „Minerals" nicht decken.

Petra Maueröder ■

Statement



Wer das zauberhafte WarCraft 2 gesehen hat, wird sich vermutlich nicht tagelang mit einem derart bierernsten Programm wie This Means War herumquälen. Schade eigentlich, denn dann würde man nämlich die beachtlichen inneren Werte hinter dem häßlichen Antlitz feststellen. Das Problem: TMW ist in keinster Weise originell und kann technisch nicht mithalten - von Blizzard und Westwood wird man mit phänomenaler Grafik und Stimmungs-Musik ja regelrecht zugeschüttet. Außerdem schaffen es die wenigsten der 40 Missionen, an den beispiellosen Thrill von C&C oder WarCraft 2 heranzukommen - da mögen die Schlachtfelder größer und die strategischen Möglichkeiten noch so vielfältig sein.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick ●
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 0 MB	General Midi ●
CD 59 MB	Audio

REQUIRED
486DX-50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategiespiel

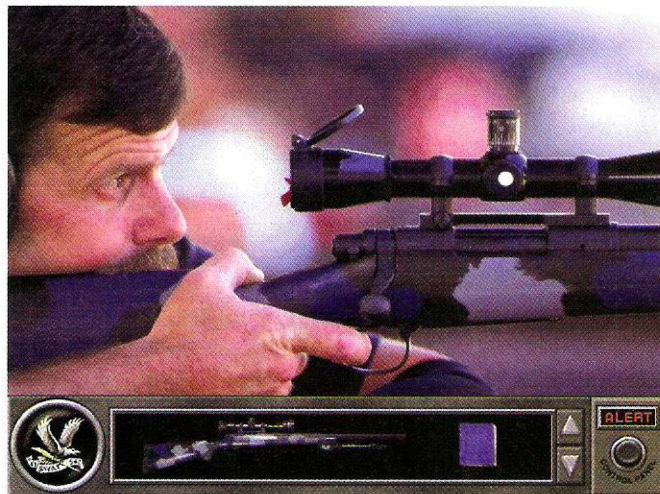
Grafik	60%
Sound	45%
Handling	75%
Spielspaß	69%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ungenügend

Daryl F. Gates´ Police Quest SWAT

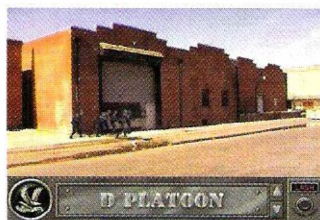
Police Academy

Als Sierra eine ungewöhnliche Fortsetzung der Police Quest-Reihe ankündigte, in der keine „gewöhnlichen" Kriminalfälle, sondern spannungsgeladene Sondereinsätze zu absolvieren sind, freuten sich viele Spiele-Freaks schon auf ein weiteres Kriminaladventure. Jetzt, da die fertige Version vorliegt, fragt man sich zu Recht, ob SWAT denn überhaupt ein Spiel ist oder eher in die Sparte „Lernsoftware" fällt.



Am Schießstand wird der Umgang mit dem Scharfschützengewehr geübt - jeder Faktor, der den Weg der Kugel beeinflußt, muß bedacht werden.

Das Handbuch macht einen nicht schlauer: Ist SWAT nun ein Adventure im Stil von Police Quest 1-4 oder nicht? Der Anleitung ist diese Information nämlich nicht zu entnehmen. Ein Blick in die vier CDs schafft dann aber Klarheit über das ungewöhnliche Spielprinzip. Als Neuling in einem Sondereinsatz-Kommando der Los Angeles Police



Nach dem Drill geht´s ab zu richtigen Einsätzen. Die nachgestellten...



...Fälle wurden von Daryl F. Gates aus Polizeiakten zusammengesucht.

muß der Spieler ein komplettes Ausbildungsprogramm durchlaufen. Zunächst wird der Waffenunkundige mit seinen wichtigsten Arbeitsgeräten firm gemacht: der richtige Umgang mit der .45er-Pistole und dem Scharfschützengewehr muß ebenso gut sitzen wie die gebräuchlichsten Taktiken beim Stürmen von Gebäuden. Wer noch nicht wußte, welche Fingerzeichen für welches Manöver stehen, sollte es spätestens jetzt lernen. Denn das Leben eines SEK-Beamten und seiner Kollegen hängt stets an einem seidenen Faden. Deshalb wird der Spieler auch nicht gleich in den rauhen Dienstalltag entlassen, sondern erst einmal ordentlich gedrillt. Am Schießstand wird der Umgang mit allen eingesetzten Kalibern geübt, und in der Police Academy lernt man, was sich hinter der „Slice Pie"-Taktik und einem Hohlspitz-Projektil verbirgt. Sitzen nach einigen Lektionen die grundlegenden Begriffe, so wird man auf die Außenwelt losgelassen.

Actionadventure?

Die Einsatz-Szenarien entstammen ebenfalls dem realen Polizeialltag - mal muß eine Geisel aus dem Griff eines Bösewichts befreit werden, ein anderes Mal gilt es, einen durchgedrehten Bürger, der mit dem Gewehr seine Familie bedroht, zur Vernunft zu bringen. Neben viel Lernbereitschaft muß der Spieler vor allem Disziplin mitbringen, denn eigenständiges Handeln und Detektiv-Arbeit ist im Gegensatz zu den echten Police Quest-Adventures nicht gefragt. Der Unterhaltungswert von SWAT hält sich für den Nicht-Militariabegeisterten deshalb in Grenzen. Wer ein zweites Virtua Cop erwartet, ist ebenfalls auf dem Holzweg, denn im richtigen Polizisten-Leben wird nur selten mal ein Schuß abgegeben - und selbst der sollte wohlüberlegt sein. Obwohl sich alles speziell auf die amerikanische Polizeiarbeit bezieht, ist noch für Anfang 1996 eine deutsche Version geplant.

Thomas Borovskis ■

Statement



Für Daryl F. Gates, Sierra-Spieledesigner und Ex-Polizeichef des LAPD, ist mit dem Elitekämpfer-Spiel sicherlich ein Lebenstraum in Erfüllung gegangen. Was der Spieler von den Tonnen an Originalmaterial und -information letztendlich hat, steht freilich auf einem anderen Blatt Papier. Wer sich in seiner Freizeit gerne von virtuellen Vorgesetzten herumkommandieren und anbrüllen läßt, sollte zugreifen. Alle anderen sollten sich bewußt sein, daß SWAT näher an der Polizei-Realität liegt als irgendein anderes Action-Adventure.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick ●
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 15 MB	General Midi
CD 1000 MB	Audio ●

REQUIRED
486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Adventure

Grafik	80%
Sound	75%
Handling	45%
Spielspaß	47%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 109,-
CD-Advantage	gut

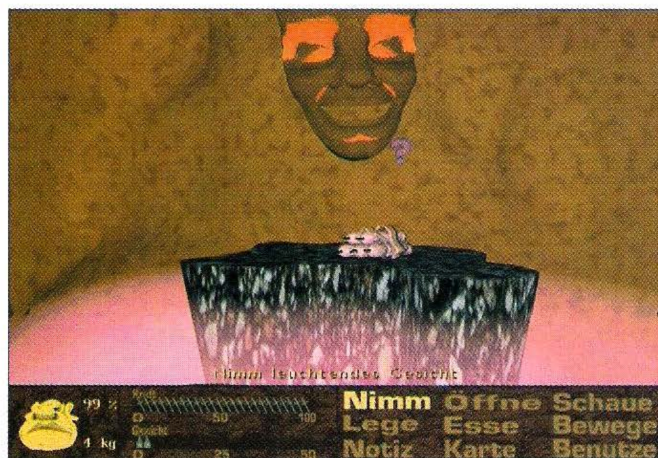
Human Recall

Wasserleiche

Einen hab' ich noch: Die Programmierer, die für Mission Super I. Q. die Verantwortung tragen, hatten diesmal sogar genug Material für vier CD-ROMs beisammen.

Weil Ihnen während eines Tauchgangs der Sauerstoff ausgeht, retten Sie sich in eine unterirdische Höhle. Zufällig entdecken Sie an diesem urgemütlichen Ort das ehemalige Piratenversteck „Silver Eye", in dem ein spielerisches Vakuum herrscht. Die Freibeuter haben sich dort unten mit freundlicher Unterstützung eines gewissen 3D-Studios einen komplett gerenderten SVGA-Unterschlupf eingerichtet. So tapst man nichtsahnend durch die Gänge, hört sich die schauderregende Musik an und klickt auf allerlei wundersame Gebilde, um sich vom Programm belehren zu lassen, daß man diese Tür nicht öffnen kann oder jener Totenkopf unbrauchbar ist. Zu doll wäre es gewesen, wenn wir irgendwo zwischen all den Gigabytes ein brauchbares Puzzle oder eine ruckelfreie Animation gefunden hätten.

Petra Maueröder ■



Mit den Verben am unteren Bildschirmrand bastelt man sich möglichst sinnvolle Sätze zusammen. Ein Puzzle der ganz besonderen Art.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 6 MB	General Midi
CD 2.389 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	35%
Sound	15%
Handling	50%
Spielspaß	18%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Caps/NBG
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

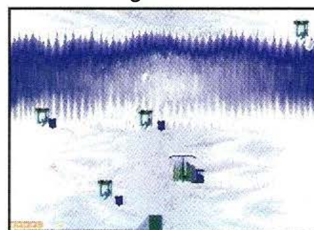
Abaron

Premiere

Das junge deutsche Unternehmen Tantalus versteht sein Erstlingswerk Abaron als Hommage an die längst vergangenen Ballerspiele aus Spielhallen und verrauchten Eckkneipen.

Die Vorgeschichte ist entsprechend knapp gehalten: Im Jahr des Venom 306 ist die Erde nur noch aus Sagen und alten Überlieferungen bekannt. Durch einen Materiebrand, der vor vielen Jahren als Resultat eines finalen Weltkrieges wütete, wurde unsere geliebte Mutter Erde vollkommen zerstört und die Menschheit in die entferntesten Winkel des Universums zerstreut. Unter der Führung von Ron William Gilbert macht sich nun eine Truppe furchtloser Raumpiloten auf, die Menschheit wieder zusammenzubringen. Für ein Erstlingswerk gibt sich Abaron zunächst recht anspruchsvoll. Die Videosequenzen überzeugen zwar kaum durch schauspielerische Meisterleistungen, wirken aber zumindest grafisch einwandfrei. Lediglich die Sprachausgabe könnte etwas klarer und verständlicher sein. Das Spiel selbst macht nur sehr wenig her - und das ist noch übertrieben: mit einem recht „seltsamen" Raumschiff versuchen Sie Tyrian-like, die Horden des Bösen auseinanderzunehmen. Leider sind Extrawaffen nur sehr spärlich gesät und das Gameplay viel zu hektisch. Oft überlebt man nur wenige Sekunden, denn mehr als ein Leben haben die Programmierer dem Spieler nicht gegönnt. Schade, aber selbst als Debüt kann man Abaron nur wenig abgewinnen.

Oliver Menne ■



Viel Action, viel Frust. Viele der Gegner sind kaum zu bezwingen.



Bei den Minen und dem Geschütz ist für die meisten Spieler schon Schluß.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	General Midi
CD 60 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.1

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM,

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Arcade-Action

Grafik	22%
Sound	29%
Handling	60%
Spielspaß	15%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Tantalus
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	befriedigend

Die Welle der 3D-Actionspiele ist noch immer nicht abgeebbt. Nachdem man bereits mit Kettensäge, Raumschiff oder Auto durch die Pixel-Labyrinthe Amok laufen durfte, muß man sich nun in einem kleinen Kampfpanzer seiner Haut erwehren.

Assault Rigs

Toy Tanks



Während sich die ersten Levels von Assault Rigs grafisch eher schlicht präsentieren, bekommt man später sogar recht ansehnliche Texturen zu sehen.



Überall lauern feindliche Gefährte, die die Edelsteinjagd erschweren.



Wenn Sie einen blauen Würfel aufschießen, gibt´s mehr Munition.

Es ist immer wieder erstaunlich, wie gewaltig die Softwarelawine ist, die id mit ihrem 3D-Action-Klassiker losgetreten haben. Auch Assault Rigs kann den Einfluß der Kettensägen-Saga nicht verleugnen, präsentiert sich jedoch keinesfalls derart blutrünstig. Sie begeben sich hier mit einer Art „Spielzeug-Panzer" in dreidimensionalen Levels auf Edelsteinjagd. Natürlich versuchen gegnerische Fahrzeuge oder Kanonen, Ihnen das Leben so schwer wie möglich zu machen, aber Sie können sicher sein, daß Sie in Assault Rigs keinen einzigen Tropfen Blut zu Gesicht bekommen - bei einem Treffer wirbeln Ihnen allenfalls die Trümmer der unterlegenen Kampfmaschine um die Ohren, das war´s dann auch schon.

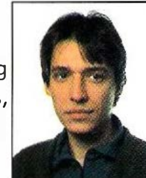
Ohne Schnörkel

Assault Rigs bietet soliden Ballerspaß - nicht mehr, aber auch nicht weniger. Mit Ihrem Gefährt erforschen Sie Levels, die zunächst vom Design her etwas grob erscheinen, im weiteren Spielverlauf jedoch an Komplexität gewinnen. Zwar wird dabei weder das Niveau des id-Klassikers noch das von Descent erreicht, dafür darf man seinen Panzer in schier atemberaubender Geschwindigkeit über das Terrain steuern. Raffinessen gibt es dabei zuhauf: schmale Rampen, Aufzüge und steile Abgründe sorgen für die nötige Würze.

In jedem Level gilt es, im Rahmen eines Zeitlimits eine feste Anzahl von Edelsteinen einzusammeln und anschließend den Ausgang zu finden. Ihren Panzer steuern Sie dabei per Tastatur oder Joystick und feuern auf alles, was sich bewegt. Glück haben Sie, wenn Sie auf einen blauen Würfel stoßen, denn dieser enthält eine saftige Ladung Extramunition. Haben Sie einen Level erfolgreich abgeschlossen, erhalten Sie ein Paßwort. Erfreulich ist, daß sich Assault Rigs sowohl über Nullmodem als auch im Netzwerk mit bis zu acht Teilnehmern spielen läßt.

Herbert Aichinger ■

Statement



Auf den ersten Blick sieht Assault Rigs wenig spektakulär aus, verblüfft jedoch durch die Geschwindigkeit, mit der man sich durch die Levels ballern kann. Leichte Bedienbarkeit, präzise Steuerung und nicht zuletzt die Multiplayer-Modi sind weitere Pluspunkte, die Assault Rig zu einem leicht verdaulichen, aber anregenden Freizeitspaß werden lassen.



Die Explosionen beim Abschuß eines feindlichen Panzers wurden sowohl optisch als auch akustisch recht ordentlich in Szene gesetzt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0 MB	General Midi
CD 114 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Nullmodem, bis zu 8 Spieler im Netzwerk

RANKING

3D-Action

Grafik	67%
Sound	74%
Handling	87%
Spielspaß	74%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sony
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

... verspricht Vic Tokais Softwareschmiede. Während sich viele Fachleute über stumpfsinnige 3D-Actionspiele mokierten, griffen er und sein Team zur Tastatur und handelten. Ergebnis sollte ein actionreiches Spiel sein, das auch Strategen nicht kalt läßt.

Mortal Coil

More Gameplay



Wie üblich, kann man aus einer großen Anzahl an Waffen auswählen. Hierbei ist jedoch Voraussicht geboten, da die Munition schnell zur Neige geht.



Das Setup-Programm demonstriert auf eindrucksvolle Weise die Tücken der deutschen Sprache.


Erst Schwadronen aus insgesamt 7 Soldaten sind eine echte Gefahr.

Eines Tages in einer nahen Zukunft: die Erde wird mal wieder von Außerirdischen überfallen. Anders als in Shockwave Assault sind die irdischen Verteidiger zu Fuß unterwegs, die Erde vor den insektoiden Shatarianern zu retten. Als Führer eines Teams hat nun der Spieler die Aufgabe, in Urwäldern, Forschungslabors, Atommüllagern und Raumschiffen diverse Aufgaben zu erfüllen und dabei unzählige Gegner niederzumachen. Um diese Ziele zu erreichen, müssen Schlüssel gefunden, Schalter umgelegt oder Bomben entschärft werden, die winzigen Gegenstände und die grobe Grafik machen dies jedoch unnötig schwer. Auch das Bekämpfen der Gegner fällt schwerer aus, als man es von artverwandten Spielen gewohnt ist: jeder Shatarianer hat seine eigenen Angriffsmuster, nur mit darauf abgestimmten Einsatzbefehlen kann man sich gegen die vielen Gegner behaupten. Die fast 40 recht großen und abwechslungsreichen Levels sorgen für eine lange Spieldauer.

Less Fun

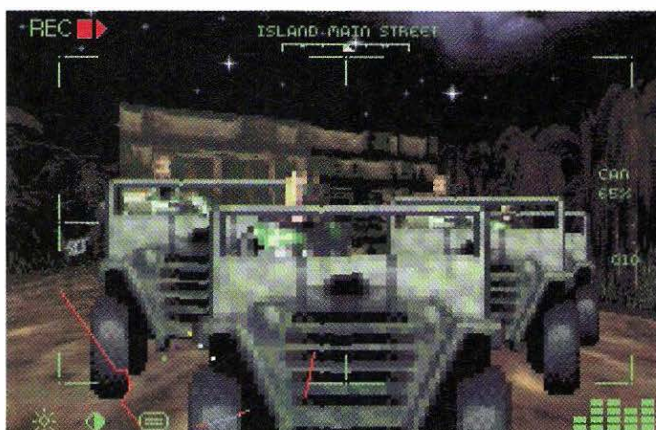
Kombiniert man ein gutes 3D-Actionspiel mit einem Adventure und einem Strategiespiel, erhält man einen Knüller wie System Shock. Macht man darüber hinaus gnadenlose Abstriche bei der Grafik, um Rechenleistung für drei halbwegs intelligente Teammitglieder zu haben, und setzt eine unübersichtliche Benutzeroberfläche darüber, erhält man offensichtlich ein wenig fesselndes Rollenspiel. Zweifellos ist die Vorstellung sehr reizvoll, in einem gut zusammenspielenden Viererteam durch Urwälder und Gebäude zu schleichen, mit ausgefeilten Strategien die Gegner in eine Falle zu locken und nebenbei die Welt zu retten. Da man sich aber nebenbei mit der detailarmen Grafik, wechselnden Tastaturbelegungen und im Weg stehenden Kameraden auseinandersetzen muß, kann einfach kein Spielspaß aufkommen.

Harald Wagner ■

Statement



Seit der ersten Pressemeldung vor gut einem Jahr scheint sich bei Mortal Coil nicht allzu viel getan zu haben. Das Programm strotzt vor Bugs, die Grafik ist auf Gameboy-Niveau, die Übersetzung spottet jeder Beschreibung und auch die Steuerung der vier Charaktere ist viel zu wenig intuitiv, als daß das durchaus erreichte Ziel eines intelligenten Actionspieles dem Käufer Spaß machen könnte.



In einigen Missionen ist man im schwer zu fahrenden Jeep unterwegs, auch hier wird die Sicht in jeder Perspektive von den Kameraden verdeckt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 656 MB	Audio

REQUIRED
486/33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM,

RECOMMENDED
Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM,

MULTIPLAYER
4 Spieler über Netzwerke

RANKING

3D-Action

Grafik	30%
Sound	60%
Handling	70%
Spielspaß	41%

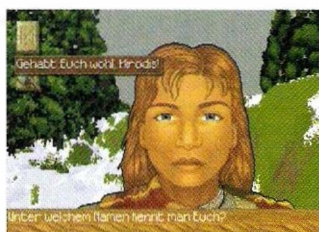
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Vic. Tokai
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

Ring Cycle

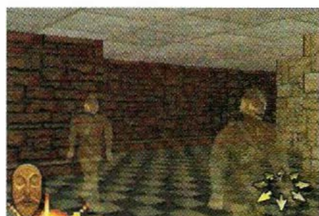
Siegfrieds Tod

Ein Computerspiel, das auf Richord Wagners monumentaler Operntetralogie Der Ring des Nibelungen basiert und sich obendrein noch der Musik des Boyreuther Meisters bedient - das klingt doch äußerst vielversprechend!

Auch über 100 Jahre nach seinem Tod ist Richard Wagner nicht unumstritten: die einen lieben seine Musik abgöttisch, die anderen verabscheuen sie und lasten Wagner die verschiedensten menschlichen Verfehlungen an. Die Entwickler von Ring Cycle scheinen Wagner jedenfalls zu hassen, sonst hätten sie sein Werk mit diesem Spiel nicht derart in den Dreck gezogen. Nein, es handelt sich bei Ring Cycle nicht um eine Wagner-Satire (was ja durchaus etwas hergeben würde), das Spiel ist ernstgemeint, aber unglaublich schlecht gemacht!



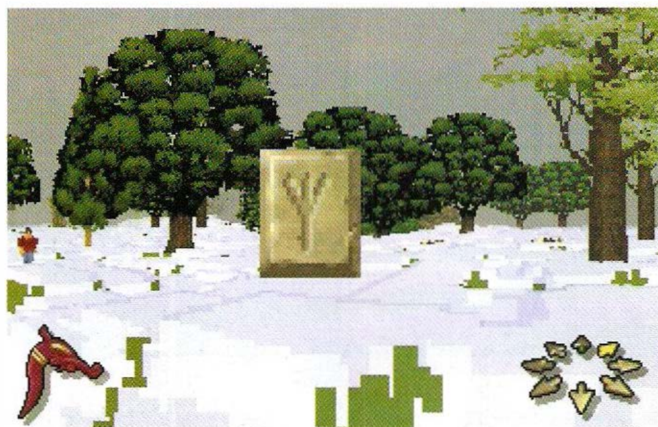
So antik wie der Stoff wirkt auch die Grafik von Ring Cycle.



Die Kämpfe mit den Schattenrittern sind noch das spektakulärste.

Götterdämmerung

Es geht schon los bei der Musik. Der Markt bietet mindestens fünf aktuelle Einspielungen von Wagners Ring-Zyklus, aber das störte die Leute von Maelstrom nicht. Sie erschufen Wagners Werk auf dem Synthesizer neu, und so klingt es denn auch: kalt, synthetisch, charakterlos. Wirft man dann einen ersten Blick auf die Grafiken des Spiels, fühlt man sich unweigerlich an Lords of Midnight 3 von Domark erinnert: man bewegt sich per Maus durch eine Landschaft aus groben VGA-Pixelklumpen und kann oft nur erahnen, welchen Gegenstand die bunten Vierecke denn nun darstellen sollen. Schon zu Zeiten von Lords 3 war dieses System hoffnungslos veraltet. Gespräche mit anderen Charakteren laufen teilweise mit identischem Text ab, was spätestens nach dem dritten Mal gewaltig nervt. Dazu kommen noch inhaltliche Schlampereien: der Germane Gunter (im Spiel Gudner - was soll das?) spricht mit slawischem Akzent, Freia ist bei Wagner die Göttin der Ehe und nicht der Gesundheit, etc.



Bei einem Wettbewerb „Wer bringt die größten Pixel auf den Screen?" würde Maelstrom mit Ring Cycle sicher den Sieg davontragen!

Helden-Peiniger

Gesteuert wird Siegmund per Maus: je nachdem in welche Richtung man die Maus schiebt, bewegt sich der Held - eigentlich eine gute Idee, wenn sie nur nicht so dürftig umgesetzt wäre! Die Maus reagiert nämlich derart sensibel, daß man mehr durch die Gegend torkelt als läuft. In Gebäuden fühlt man sich wie ein Ping-Pong-Ball, der ständig zwischen den Wänden hin- und hergeschleudert wird. Ergänzt wird das Chaos durch verwirrende Tastaturbefehle, die sich über ein Pop-Up-Menü bequemer hätten realisieren lassen. Häufige Systemabstürze, die bei unseren Tests meist auf die Soundkarten-Einbindung zurückzuführen waren, vergällen einem das letzte Quentchen Spielspaß. Da hilft nur das Deaktivieren der Soundkarte, aber ein Wagner-Spiel ohne Wagner-Musik kann ja wohl auch nicht der Weisheit letzter Schluß sein, oder?

Herbert Aichinger ■

Statement



Richard Wagner war Perfektionist. Am „Ring" hat er über 26 Jahre gearbeitet. Ich bin sicher, er würde im Grabe rotieren, wenn er dieses hingeschluderte Machwerk in Augenschein nehmen müßte. Es ist so schlecht, daß wahrscheinlich nicht einmal Wagner-Verächter ihren Spaß dran haben können. Kaufen Sie sich lieber die Audio-CDs mit James Levine oder Pierre Boulez!

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 17 MB	General Midi
CD 213 MB	Audio

REQUIRED
486/DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

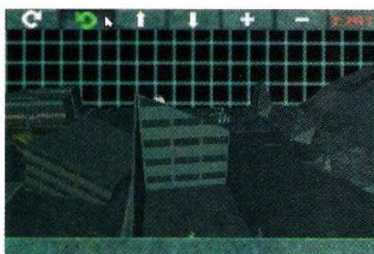
Grafik	32%
Sound	58%
Handling	27%
Spielspaß	26%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Maelstrom
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft

Terminator: Future Shock

Zukunftsmusik





Gigantische Explosionen gibt es bei Terminator: Future Shock im Minutentakt (oben); grafisch sehr aufwendig, aber teilweise etwas unübersichtlich und zu kompliziert: das Automapping hat einige Haken.



Am besten läßt sich Terminator mit der Maus spielen. Nur so kann man schnell reagieren und einen heranstürmenden Roboter stoppen. Dazu stehen Ihnen natürlich verschiedene Waffen und Sprengstoffarten zur Verfügung.



Zu Beginn einer Mission erhalten Sie alle nötigen Auftragsparameter. Leider nur in Form von animationsarmen Standbildern. Bislang hat sich in diesem Punkt aber noch kein 3D-Actionspiel positiv hervorgetan; Gegner lassen sich aus einiger Entfernung erledigen (unten).



Als das Genre der 3D-Actionspiele noch in den Kinderschuhen steckte, konnte sich schon Bethesda Softworks mit Terminator Rompage einen großen Namen machen. Mittlerweile ist allerdings der Konkurrenzdruck gewaltig angestiegen, und nur wenige 3D-Actionspiele schaffen den Sprung an die Spitze.

Terminator: Future Shock hat auf jeden Fall das Zeug dazu, am Lack von Descent & Co. zu kratzen. Dafür sorgt allein schon die einzigartige Hintergrundgeschichte, die auf dem Ur-Terminator (ja, der B-Film) basiert. Als Mitglied des Widerstandes müssen Sie sich durch zahlreiche Missionen schlagen, um schließlich den übermächtigen Roboterarmeen den Garaus zu machen. Schon der erste Auftrag zeigt jedoch, daß man nicht mit simplen Ballerorgien konfrontiert wird. Ein verwundeter Rebell teilt Ihnen mit, daß Sie nur eine Chance haben, das von Cyborgs streng bewachte Gebiet zu verlassen. Sie müssen das Gelände möglichst weitläufig umgehen, ein Hotel namens Tiki Grand finden und dann mit einem dort versteckten Wagen fliehen. Damit Sie die hochsensiblen Sensoren der Roboter nicht erfassen, können Sie an Wänden entlangschleichen, am Boden robben und über Absperrungen springen. Sollte es dennoch einmal zu einer Auseinandersetzung kommen, so stehen dem Helden mehrere Waffen (Uzi, Assault Rifle), aber auch Sprengstoffe (Molotow-Cocktail, Dynamitstangen) zur Verfügung. Automapping gehört mittlerweile wohl zur Standard-Ausstattung eines 3D-Actionspiels. Für Terminator: Future Shock hat sich Bethesda allerdings etwas Außergewöhnliches einfallen lassen. Anstatt die übliche, aus wenigen Strichen bestehende Karte aus der Vogelperspektive zu präsentieren, wird diesmal die nähere Umgebung in 3D gezeigt! Sehr effektvoll, wenn auch ein wenig unübersichtlich.

Extrem beeindruckend ist die Engine, die hinter Terminator: Future Shock steckt. Bethesda baut hier einen ganz bestimmten Spannungsbogen auf. Zunächst einmal kann die perfekte Steuerung den Spieler in ihren Bann ziehen: mit Hilfe der Maus läßt sich der Blickwinkel in Sekundenbruchteilen wechseln, wobei nicht nur nach links und rechts geschaut werden kann, sondern auch nach oben und unten. So kann man beispielsweise auf ein altes Auto-



Zu Beginn des Spiels werden Sie über die Hintergrundgeschichte in Form einer kurzen Computeranimation informiert. Kurz, aber ausgezeichnet realisiert!


Mit der Schrotflinte lassen sich viele Gegner sehr leicht beseitigen.


Lagerfeuer und verschiedene Objekte lockern das Geschehen auf.

wrack springen, um dann einen Roboter von oben unter Beschuß zu nehmen. Genauso kann man aber auch unter einem Vorsprung hindurchrobben, anschließend den Kopf schnell nach oben reißen und einem heranfliegenden Cyborg ein paar Salven aus der Uzi verpassen. Die drei verschiedenen Detailstufen geben lediglich die Sichtweite an. Steht sie auf „Low", so können Sie so weit sehen, wie Sie es aus vielen anderen Spielen dieser Art gewohnt sind. Bei „High" kann hingegen Ihr Blick fast unendlich weit in die Ferne schweifen. Das kommt besonders gut zur Geltung, wenn Sie auf einem Hochhausdach stehen und nach unten schauen: jetzt können Sie auf der Straße patrouillierende Roboter entdecken und diese mit Molotow-Cocktails eindecken. In puncto Sound kommen vor allem die diversen Schußgeräusche gut zur Geltung. Noch ein wenig besser ist hingegen die musikalische Untermalung, die auf der Original-Titelmelodie basiert und deshalb kaum langweilig wird.

Oliver Menne ■

Statement



Terminator: Future Shock schlägt in die gleiche Kerbe wie System Shock. Kurzweilige Schrotflinten-Duelle darf man also nicht erwarten. Dafür bekommt man aber ein Spiel, das aufgrund der riesigen Levels und des anspruchsvollen Gameplays spannende Unterhaltung bieten kann. Darüber hinaus macht die erstmals verwendete neue 3D-Engine - xgine genannt - einfach Spaß; vorausgesetzt man verfügt über einen ausreichend schnellen Rechner.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	General Midi
CD 200 MB	Audio

REQUIRED
486/DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

3D-Action

Grafik	86%
Sound	80%
Handling	90%
Spielspaß	87%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Bethesda Soft
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft

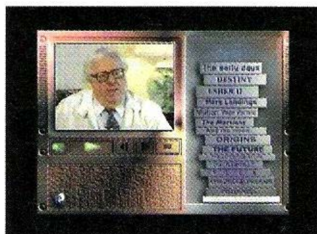


The Martian Chronicles

Marsmenschen

Zwei Monate nach der Veröffentlichung von Isaac Asimovs Robot City (PC Games 12/95) wagt sich Byron Preiss Multimedia an einen weiteren Sci-Fi-Klassiker. Während Robot City jedoch relativ geradlinig abläuft, handelt es sich bei Ray Bradburys The Martian Chronicles um eine erheblich komplexere Story.

Ebenso wie im Buch besteht die Aufgabe des Spielers darin, herauszufinden, ob die Bewohner des roten Planeten tatsächlich vor Jahrtausenden ausgestorben sind. In den Ruinen einer Stadt befinden sich Hinweise auf das mysteriöse Verschwinden der Außerirdischen und auf das Schicksal einer Gruppe von terranischen Siedlern, die als verschollen gelten. Für eine Geisterstadt ist die Ansiedlung allerdings noch recht gut in Schuß. Viele Türen öffnen sich automatisch und viele Einrichtungen sind voll funktionsfähig. Das Mars-Archiv, hinter dessen verschlossenen Toren sich die wichtigsten Indizien verbergen, ist Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Um Zutritt zu erlangen, muß eine Serie von Rätseln gelöst und das Geheimnis der Mars-Hieroglyphen gelöst werden.



Autor Ray Bradbury im Interview.



Die Kunstgalerie enthält einen sehr wichtigen Gegenstand.

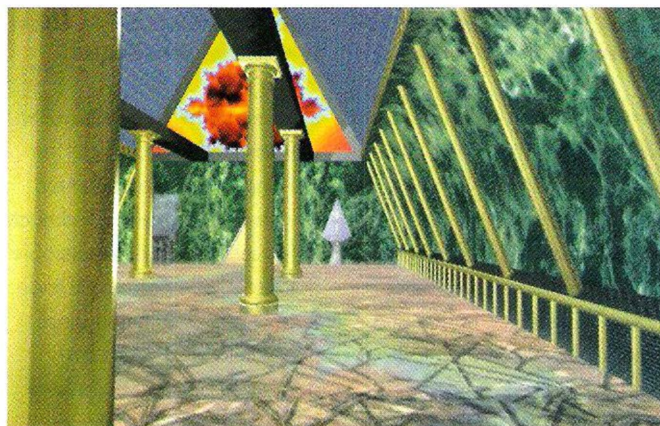


Sie müssen unter anderem die Ruinen der Geisterstadt erforschen.

Mars MultiMedia

Neben dem eigentlichen Spiel enthält The Martian Chronicles ein Video-Interview mit Ray Bradbury sowie eine Sektion, in der Auszüge aus dem Buch gelesen und als Videos gezeigt werden. Das Interface erweist sich leider als unnötig kompliziert, und die Grafiken sind ebenfalls nicht auf dem letzten Stand. Außerdem kriecht das Spiel förmlich vor sich hin. Als Umsetzung einer literarischen Vorlage kann das Programm allerdings überzeugen. Natürlich war es unmöglich, die komplette Handlung der Chroniken in das Spiel einzubauen, dennoch bleibt die Story im Kern erhalten. Für ein Abenteuerspiel ist The Martian Chronicles schon fast zu schwer, daher wird die Komplettlösung als Textdatei auf der CD mitgeliefert. Fans der Bradbury-Bücher und der gleichnamigen TV-Serie kann dieses Adventure uneingeschränkt empfohlen werden. Auf alle anderen dürfte The Martian Chronicles jedoch konfus und unzusammenhängend wirken.

Markus Krichel ■



Im Inneren des Archivs finden Sie Hinweise auf das Schicksal der Marsbewohner. Wer die Romanvorlage kennt, hat natürlich kleine Vorteile...



Im Raumschiff finden Sie alles Notwendige, um auf dem roten Planeten zu überleben.

Statement



Bradbury-Fans sollten sich The Martian Chronicles auf keinen Fall entgehen lassen. Bei denjenigen, die mit der Materie dieses komplexen Science Fiction-Romans nicht vertraut sind, wird sich jedoch schnell Verwirrung einstellen. Daran ändert auch die wohlweislich mitgelieferte Komplettlösung nichts. Schade, denn die Story ist über alle Zweifel erhaben.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 500 MB	Audio

REQUIRED
486/25, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	63%
Sound	69%
Handling	52%
Spielspaß	65%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Byron Preiss
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Evasive Maneuvers und Bobhell

Spiele, die die Welt nicht braucht

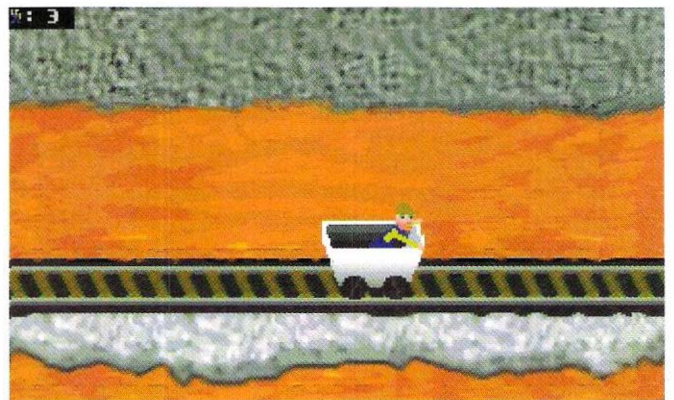


Auf dem C64 hat so ein Spiel gerade noch Kultcharakter, aber auf dem PC ist das Gebotene wohl eher jenseits von Gut und Böse.

Möchten Sie sich an die guten alten Zeiten des C64 erinnern ? Dann sind Sie hier falsch. Damals waren die Spiele um Längen besser. Fliegen Sie Ihr Raumschiff geschmeidig durch verwinkelte Parcours und wehren Sie sich gegen Raketen und Spritmangel. Im fortgeschrittenen Level werden sogar andere Flugkörper Ihre Bahn kreuzen... Sollte es jemand riskieren, das Spiel zu starten, vergessen Sie nicht die Augenbinden, denn das einzige, was Ihren Ansprüchen gerecht wird, ist der Digi-Sound.

Moon Patrol und Pitfall

Sie wollen Spiel, Spaß und Spannung? Okay, das Spiel gibt es als Shareware, für den Rest müssen Sie leider selbst sorgen. Als bemitleidenswerter Bergarbeiter haben Sie drei unterschiedliche Aufgaben zu lösen und dabei kräftig Schlüssel zu sammeln. Eigentlich drei Spiele in einem, denn jede Aufgabe hat einen ganz eigenen Spielecharakter, der sich am besten mit Frogger, Moon Patrol und Pitfall vergleichen läßt - also geradezu revolutionäres Gameplay. Hüpfen Sie bei preisbewußter Grafik und Sound in die gerenderten Zwischensequenzen! Die sind fast das einzige, was man dem Programm noch irgendwie zugutehalten kann. Doch täuscht das nicht über den viel zu geringen Spielspaß hinweg.



Sie erinnern sich an den Klassiker Moon Patrol? Bobbel greift das gleiche Spielprinzip auf - lediglich die Grafiken wurden ausgetauscht.

Neue Spiele von Epic

Quo Vadis?

Gratulation! Die Epic Family hat nun endlich Zuwachs bekommen! Sowohl neue Spiele als auch unternehmenspolitische Neuerungen bestimmen zum Jahresanfang das Bild. So hat Epic das Label Safari Software (Highway Hunter, Line Wars) eingekauft, und mit Electronic Arts wurde eine neue Vertriebsschiene eröffnet, um die Absatzzahlen des neuesten Flippers Extreme Pinball zu puschen.

Viele vermuteten, schon 1995 das Ende der Fahnenstange im Sharewarebereich gesehen zu haben - doch weit gefehlt, Tyrian war erst der Anfang! Für den Jahreswechsel zeigt man sich spendabel. Wie bereits im Vorjahr wartet hier Jazz Jackrabbit mit neuen Winterlevels auf - natürlich frei kopierbar. Mit fünf gigantischen Leveln bietet „Holiday Hare 95" erneut beste Grafik und rockigen Sound. Winterliches Ambiente mit Schnee, Eis und Lebkuchen unterstützt die ohnehin schon ulkige Geschichte.

Auch ein zweiter Teil zu dem bekannten Epic Pinball ist bereits fertig und als Shareware/Demo verfügbar. Sowohl Grafik als auch Sound wurden neu überarbeitet, der klassische 2D-Stil jedoch beibehalten. In der Vertriebsschiene von EA wird das neue Produkt - „Extreme Pinball" - in Deutschland in Kürze im Handel sein.

Nun noch ein Blick auf zukünftige Releases der momentan feinsten Sharewareschmiede der Welt. Das Subunternehmen „Safari Soft" steht kurz vor der Vollendung eines Hubschrauberspiels, das „Seek & Destroy" heißen soll. Als letzter Kampfpilot des Krieges von 1998 hat man die Aufgabe, Recht und Ordnung in den Krisenregionen Afrika und Südamerika aufrechtzuerhalten. Die detaillierten VGA-Schlachtfelder werden je nach

Flugrichtung um 360 Grad gedreht. Was Tyrian an Qualitäten bei einfachem Scrolling bot, wird hier ausgebaut zu einem Spektakel aus Explosionen und Animationen.

Epic selbst entwickelt mit Hochdruck die bereits angesprochene Fortsetzung von „Jazz Jackrabbit" und bastelt nebenher an einer verbesserten Version des Kampfsportspieles „One Must Fall". Als Erscheinungstermin wurde für beide Produkte März genannt. Als absolute Neuentwicklung steht ein Fantasy-Strategiespiel namens „World of Wonders" im Raum, zu dem jedoch noch keine Infos preisgegeben werden und das somit nicht vor September das Licht der Öffentlichkeit erblicken wird.

Radix: Beyond the Void

Bereits erhältlich ist Radix: Beyond the Void, ein Actionspiel der Spitzenklasse. Die Story ist jedoch recht banal: dringen Sie mit Ihrem Panzerschiff in die gegnerische Basis T2 ein - weiter, als es je ein Mensch zuvor gesehen hat. Eine umfassende Rahmenhandlung befördert Sie in das Jahr 2148. Versteckte Gänge, zahlreiche Bewaffnungssysteme, Geheimgänge und verschiedenartige Gegner, Selbstschußanlagen und Abwehrsysteme erinnern in puncto Gameplay stark an Interplays Descent.

Etwas rasanter wird die ganze Angelegenheit jedoch schon. Wer im Turbo dahinsaust und mit Lenkraketen die Ziele angeht, braucht sich nicht wundern, wenn er unvermittelt inmitten von Kampfdroiden zum Stehen gebracht wird. Eine nette Neuerung ist auch die Möglichkeit, das Schiff sowohl aus dem Cockpit als auch per Draufsicht zu fliegen, wobei die Übersicht über verfügbare Waffen und Munition ansichtsbedingt flöten geht. Ansonsten: gerenderte Grafik, Lichteffekte, Nebel, Multiplayermodi und mitreißende Soundtracks sind wohl eher selbstverständlich für Epic!



Die Weihnachts-Edition von Jazz Jackrabbit bietet neue Features.



Seek & Destroy ist das erste Spiele von Safari für Epic Megagames.



Epic ließ sich bei Radix stark von Descent inspirieren. Schwächen im Level-Design verwehren dem Spiel jedoch einen Spitzenplatz.

Shareware Shop

Kauftip des MONATS 79.-



TYRIAN • EPIC!!
Bestes Ballerspiel in Automatenqualität ! Nichts für defekte Joysticks oder schwache Nerven. Ein Programm das seines Gleichen sucht. Ein Muß !!
jetzt vorbestellen !!

PD/Sharewarespiele

NAME	Sharew.-3.5" Disk	Disk/CD
Assimilation	4.-	
BIFI I	4.-	(Vollver.)
BIFI II	4.-	(Vollver.)
BIFI III	10.-	(Vollver.)
BLOB3D	4.-	-/49.-
Boppin	4.-	59.-/-
Boulderoid	4.-	(Vollver.)
BreakFree	4.-	
Break Machine	4.-	
Canton	4.-	
Conflict 2271	4.-	
Cold Dreams	6.50	39.95/-
Checkers	4.-	
Crosso	4.-	49.-/-
DADD	4.-	59.-/-
DarkSide	4.-	
Dr. R ptide	4.-	59.-/-
Dunkle Schatten	4.-	(Vollver.)
Electro Man	4.-	-/29.-
ENOID	4.-	29.-/-
Epic Pinball	4.-	99.-/99.-
Foody	4.-	49.-/–
Funball	4.-	49.-/-
Fuzzy's World	6.50	-/49.-
GemsIII	4.-	
Halloween Harry	4.-	59.-/-
Heartlight PC	4.-	-/29.-
Highway Hunter	4.-	
Hocus Pocus	4.-	59.-/59.-
IGOR	6.50	
Jill of the Jungle	4.-	-/29.-
Jazz Jackrabbit	4.-	49.95/69.-
Jeff Jet (HP)		15.-/-
Kellogs (Tony..)	4.-	(Vollver.)
Kiloblaster	4.-	-/29.-
Krypton Egg	4.-	-/59.-
One must Fall	6.50	49.-/79.-
Outer Ridge	4.	49. /-
Overkill	4.-	-/24.95
Morphello	4.-	
Mystic Towers	4.-	59.-/59.-
Raptor	6.50	69.-/59.-
Realms of Chaos	6.50	79.-/79.-
Rollin	4.-	
Road Hog I oder II	4.-	39.-/–
RULE	4.-	39.-
Shia Dao	4.-	
Sky Roads	4.-	49.-/-
Solar W nds	4.-	-/29.-
Sokoban	4.-	
Stellar Defense	4.-	
Teen Agent	4.-	69.-/69.-
Therminal Velocity	7.-	89.-/89.-
TOM LONG		15.-/-
Tyrian	6.50	/79.
Venyl Goddess	4.-	49.-/49.-
Wacky Wheels	6.50	59.-/79.-
Wrath of Earth	6.50	79.-/79.-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. *Verfügbarkeit erfragen!

Deutsche Lösungshefte

11th Hour*
Alone i. t. Dark 1&2
Alone i. t. Dark 3
Big Red Adventure
Bioforge
Command & Conquer
Critical Path
Death Gate
Deadalus Enc.
Discworld
Dreamweb
Dragonsphere
Dungeon Master 2
Estatica
Flight o. t. Ama. Q.
Guilty
Höhlenwelt Saga 1
Indiana Jones 3
Indiana Jones 4
Inherit the Earth
Kings Quest 7
Knights of Xentar
Legend of Kyrandia 3
Lands of lore 2
Little Big Adv.
Lost Eden
Menzoberanzan
Might & Mag c 4
Might & Magic 5
Monkey Island 1
Monkey Island 2
Prisoner of Ice
Ravenloft 2
Sam & Max
Simon t. Sor. 2
Space Quest 6
Start Trek TNG
Stonekeep
Ultima 8-Pagan
Ultima Underw. 1
Ultima Underw. 2
Vollgas (Full T.)
Universe

pro Heft nur 19,95

Aktuelle Shareware

357 RADIX 6,50* 3D Shooter**
358 Jazz X-Mas95 4,- ** Jump&Run**
359 Bobhell+Evasive 4,- ** Jump&Run **
356 Sokowahn 4,- ** Denkspiel **
Neuste Sarewareversionen

D.A.D.D 59.-
Jump & Run der Coverdisk. In der Vollversion warten weitere Level und jede Menge Spass. (kompl. dt.)

Wrath of Earth 79.-
Ein 3D Shooter mit Adventure Charakter. Kämpfen Sie auf fernen Planeten gegen Aliens.

BIFI III • CD only 10.-
Das bislang beste und animierenste Werbespiel. Tolle 3D Grafik, 2 Spielermodus und jede Menge Spielspaß.

One must Fall 49.-
Futuristischer Zweikampf. In gigantischen Robotern kämpft man um den Turniersieg.

Jazz Jackrabbit 49.-
Weiterhin ungeschlagen an das TOP Prg der Jump&Run. Spaß, Anforderung, Grafik, Sound... alles stimmt

Terminal Velocity 89.-
In allen Zeitschriften hoch gelobt, überall als Shareware bereits veröffentlicht. Jetzt die Vollversion!!

ASTAT MEDIA
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg
Tel: 0911/93665 0
Fax: 0911/93665 99
Mailbox: 0911/209911

Bestellcoupon

☐ Folgende Programme möchte ich in der Demo- bzw. Sharewareversion auf 3.5 Zoll HD Disk ! ACHTUNG ... wenn ich eines der Paketangebote wahrnehme, ist es gleich ob der einzelne Artikel 4 oder 6.50 DM kostet.
☐ 10 Titel für 19.95
☐ Alle Neuvorstellungen (0296) für 14.95

H= Lösungsheft
S= Sharewareversion
D= Vollversion auf Diskette
C= Vollversion auf CD

Artikelbezeichnung	Preis

Zahlungsweise & Portokosten:
☐ Zahlung bei Erhalt. Porto & Ver: 9.50 DM
☐ Bargeld, Scheck liegt bei. Porto & Ver: 5.00 DM

Name - Adresse
Meine Kundennummer
Unterschrift
PLZ - ORT

Wigald Boning im Kreuzverhör

Wigalds Spiele-Welt

Was macht ein angeblich 1,70 m großer Comedian, der schon einen Plastik-Rasen-Anzug, einen Goldenen Löwen, zwei Bambis, drei Goldene Schallplatten und den Adolf-Grimme-Preis hat? Richtig: Er rührt die Werbetrommel für ein Computerspiel. Anläßlich einer Presse-Konferenz zum Verkaufs-Start von Mission Super I. Q. (siehe Test in dieser Ausgabe) stand uns der Star aus „RTL Samstag Nacht" für ein nicht ganz alltägliches Interview zur Verfügung.

Von Petra Maueröder

Wigald Boning: Hallihallo!

PCG: Hallihallo. Wir sind von der Fachpresse und müssen uns den ganzen Tag mit solchen Fällen wie Mission Super I. Q. beschäftigen...

Wigald Boning: Ihr Wahnsinnigen...

PCG: Die PC Games gilt ja traditionell als das Fachblatt der geistigen EDV-Elite. Halten Sie den Durchschnitts-IQ unserer Leserschaft zur Bewältigung von Mission Super I. Q. für ausreichend?



Personifizierte Kompetenz vor handverlesenem Fachpublikum: „Die CD-ROM kommt - wie der Name schon sagt - aus Rom..."

Wigald Boning: Auf jeden Fall. Das heißt - ich würde eher sagen...nein! Da selbst ich den Anforderungen dieses Spiels nicht gewachsen sein dürfte, wird das wohl auch keinem Eurer Leser gelingen...

PCG: ...und wenn es doch jemand schafft?

Wigald Boning: Dann lade ich denjenigen ins Gewerbegebiet Hürth-Kalscheuren auf eine Tasse Bier ein.

PCG: Die Wette gilt. Welche CD würden Sie den PC Games-Lesern am ehesten empfehlen: Mission Super I. Q., „Lieder die die Welt nicht braucht" oder die neue RTL Samstag Nacht-CD?

Wigald Boning: Alle drei zusammen! Da lohnt es sich wenigstens, die Haushaltskasse zu plündern, die ist ja meistens in der Küche in einer Keksdose. Vor allem jetzt zur Weihnachtszeit, da kann man sich mal so richtig in Unkosten stürzen.

PCG: Lothor Matthäus, Willi Lemke, Bernhard Langer, Jimmy Hartwig, Ron Williams - jeder halbwegs Prominente wirbt für Computerspiele. Wieso jetzt auch noch ausgerechnet Wigald Boning?



Wer hat den besseren Tausch gemacht? Die Ausgabe 1/96 der PC Games bereichert seit kurzem Wigald Bonings Privat-Bibliothek.

Wigald Boning: Dafür gibt es keine direkte Begründung. Ich hab von Computern ja eigentlich überhaupt keine Ahnung. Ich hab daheim nur nen defekten Schachcomputer. Und früher nen Atari ST, wo ich selbst Musik damit gemacht habe. Nee, zu Computerspielen hab ich keinen Bezug, ich mach das alles nur wegen dem Geld.

PCG: Tauchen Sie in dem Spiel überhaupt auf?

Wigald Boning: Ja, ich glaub schon, aber die Programmierer haben mich verflucht gut versteckt. Ansonsten bin ich nur vorn auf der Packung drauf, da komm ich auf so einem seltsamen Tier dahergeritten. Das ist übrigens ein kybernetisches Weltraum-Monster...

PCG: Haben „Die Doofen" wenigstens die Soundtracks zu Super Mission I. Q. beigesteuert?

Wigald Boning: Nein. Da ist nur Computerspiel-Musik drauf.

PCG: Wie hoch muß das Schmerzensgeld sein, damit man für Mission Super I. Q. Reklame macht?

Wigald Boning: Ich krieg' ein gewaltiges Honorar. Über den Daumen gepeilt sind's um die 2,6 Milliarden, dazu kommen noch mal 365 Billionen - pro Spiel.

PCG: Ist Mission Super I. Q. kompatibel zum Funcruiser?

Wigald Boning: Ja, hundertprozentig. Da der Funcruiser mit einem Kühlergrill ausgestattet ist, auf dem man auch mal ne Bratwurst zubereiten kann, ist es möglich, vorne eine CD einzuwerfen, was zu keiner direkten Beeinträchtigung der Funktionstüchtigkeit führt. Jetzt wissen Sie auch, weshalb da bei dem Auto solche Schlitze drin sind...

PCG: Herr Boning, das reicht. Wir bedanken uns für das Gespräch.

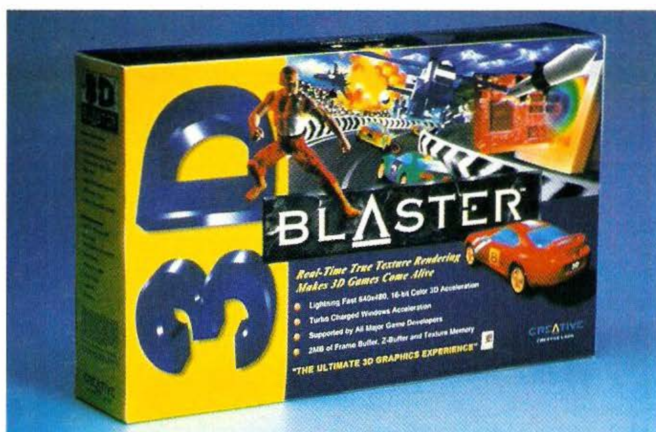
Wigald Boning: Haudiho!

Faszinierende Möglichkeiten ergeben sich für zukünftige Spiele: Virtuelle 3D-Welten in hoher Auflösung, dargestellt mit 30 Bildern pro Sekunde, lassen den PC zur ultimativen Spielmaschine werden. Möglich wird dies durch eine neue Generation von Grafikprozessoren, den 3D-Beschleunigern.

3D-Beschleuniger

Neue 3D-Welt

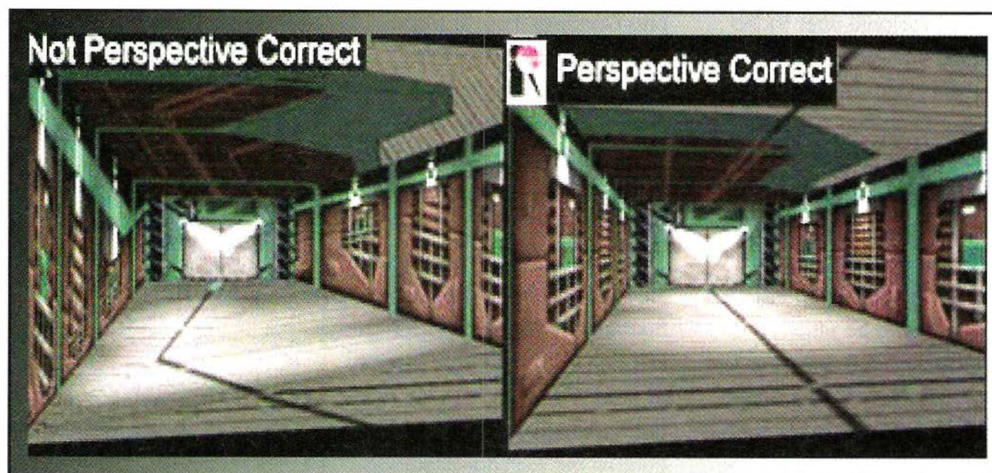
Während herkömmliche Grafikbeschleuniger hauptsächlich für das Verschieben von Bitfeldern und zum Zeichnen einfacher geometrischer Formen eingesetzt werden, haben 3D-Beschleuniger einen wesentlich komplexeren Aufbau. Wesentliche Voraussetzung für den Erfolg der neuen Generotion von Grofikchips: eine einheitliche Programmierschnittstelle, über die Spiele-Entwickler die Funktionen der Chips nutzen können. Eine solche Schnittstelle, Direct3D für Windows 95, befindet sich zur Zeit bei Microsoft in Entwicklung.
Um die Kosten der etwa ab 500 Mark angebotenen Karten möglichst gering zu halten, wird ein Teil der Aufgaben (konkret: die Fließkommaberechnungen) auf den Prozessor des PCs ausgelagert. Dieser berechnet die Lichteffekte für die aus einfachen geometrischen Formen zusammengesetzten Objekte. In Abhängigkeit von der Position des Betrachters werden die Objekte transformiert und perspektivisch korrekt eingesetzt - so müssen zum Beispiel verdeckte Objekte ausgeblendet bzw. von anderen Objekten überschrieben werden. Sind die mathematischen Berechnungen für die 3D-Landschaft abgeschlossen, müssen die Koordinaten der unzähligen Dreiecke und Polygone in eine zweidimensionale Darstellung umgesetzt werden. Bei dieser Aufgabe kommt es darauf an, möglichst schnell eine große Zahl von Pixeln zu bewegen - und da ist ein schneller 3D-Beschleuniger gefragt, der bis zu



Creative Labs konnte mit dem SoundBlaster schon einmal einen Standard einführen. Ob das aber nun auch mit dem 3D Blaster gelingt?



Die neuen 3D-Beschleuniger mit S3-Technologie sind auch nicht größer als herkömmliche Grafikkarten, verfügen jedoch über mehr Videospeicher.



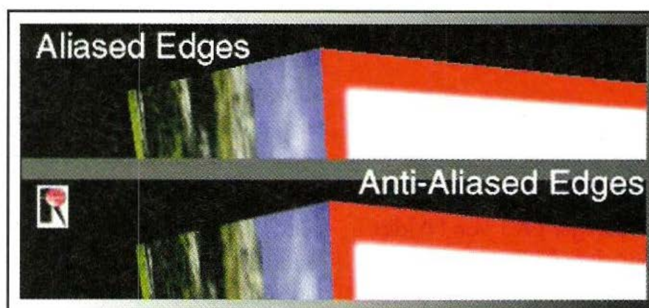
Fehlt die Funktion zur perspektivischen Korrektur von Texturen, sind unnatürlich gekrümmte Texturen auf Wänden die Folge.

30 mal pro Sekunde ein neues Bild aufbauen kann. Dies geschieht in mehreren Stufen: Zunächst werden die Polygone gezeichnet und im Idealfall gleich mit einer Textur belegt oder zumindest über ein Gouraud Shading verfeinert. Beim Texture Mapping kommen Techniken wie MIP Mapping, perspektivische Korrekturen und diverse Filter zum Einsatz, die ein Auftreten von groben Pixelstrukturen verhindern sollen.
Die klare Trennung zwischen mathematischen und grafischen Funktionen hat eine enorme Kostenersparnis zur Folge: Die Grafikkarte braucht keinen zusätzlichen mathematischen Coprozessor. Ein weiterer Vorteil: Pentium und 3D-Beschleuniger können quasi parallel arbeiten. Während der 3D-Prozessor ein Bild zeichnet, berechnet der Pentium bereits die mathematischen Grundlagen für das nächste Bild.

Die Hersteller

Gleich eine ganze Reihe von Firmen, die zum Teil bereits leistungsfähige Produkte im CAD/CAM-Bereich anbieten, haben preislich interessante Chips angekündigt.

Vorreiter auf diesem Gebiet will 3D Labs sein, eine seit 1994 bestehende Firma aus dem CAD-Bereich, an der auch Creative Labs finanziell beteiligt ist. Der in Amerika bereits angebotene 3D Blaster von Creative Labs ist mit dem 3D-Prozessor Permedia von 3D Labs ausgestattet: Perspektivische Korrekturen, Anti-Aliasing, Alpha Blending, Fog und ein optionaler Z-Buffer über einen separaten Videospeicher sind die Highlights der rund 600 Mark teuren VLB-Karte. Erst zur CeBIT wird eine PCI-Variante erwartet, die eventuell schon einen anderen Chip verwenden könnte.
Die 1993 gegründete Firma Rendition hat mit Number Nine bereits einen starken Partner, und laut einer Pressemeldung wird auch Creative Labs den Verite einsetzen. Software-Hersteller wie id Software (Quake), 3D Realms (Fury, Terminal Velocity), Papyrus (Nascar Racing), Simis (Terracide) oder Looking Glass (Flight Unlimited) haben bereits ihre Unterstützung für diesen 3D-Chip zugesagt. Neben den von 3D Labs' Permedia bekannten Features verfügt der Chip von Rendition auch über bi-lineare Filter und kann seinen Z-Buffer im internen Videospeicher eigenständig verwalten. Ein konkretes Produkt ist auch schon in Sicht: Number Nine hat für Januar die 9FX Reality 3D mit EDO-RAM für 600 Mark ankündigt.
Sehr gute Karten scheint auch der Hersteller S3 zu haben, der seit 1989 mit seinen Windows-Beschleunigern erfolgreich am Markt ist. Der neue 3D-Beschleuniger trägt die Bezeichnung Virge und verfügt neben den schon erwähnten Standardfeatures über bi-lineares MIP Mapping sowie in der Vir-



Anti-Aliasing läßt unschöne Pixeltreppen verschwinden, die besonders bei Übergängen von hell auf dunkel sichtbar werden.

Wichtige Begriffe

Die wichtigsten Begriffe rund um 3D-Beschleuniger

Alpha Blending: Korrekte Darstellung transparenter Objekte. Betrachten Sie von außen ein Auto, so können Sie durch die Scheiben hindurch die dahinterliegende Landschaft erkennen.

Double Buffering: Zur Aufbereitung eines Bildes werden zwei Videospeicher genutzt. Während in dem einen die Grafik aufgebaut wird, dient der zweite Speicher der Darstellung des letzten Bildes. Ist das neue Bild fertig, werden beide Speicher umgeschaltet, und für den Anwender erscheint ein flüssiger und störungsfreier Bildaufbau.

Flat Shading: Ein 3D-Objekt wird in der einfachsten Art dargestellt, d.h. mit nur einer Farbe, ohne Lichteffekte und ohne Texturen.

Fog: Eine Art Nebeleffekt, der weiter entfernte Objekte in einer Art Dunstschleier verschwinden läßt. Ähnlich arbeitet auch das Depth Cueing, bei dem die Helligkeitswerte von Pixeln bzw. Objekten immer weiter abgesenkt werden.

Perspective Correction: Perspektivische Korrekturen sind nötig, wenn sich Objekte vom Betrachter entfernen bzw. sich ihm nähern.

Textur, Texture Mapping: Um eine realistischere Darstellung von 3D-Objekten zu erreichen, werden auf die Oberfläche von Polygonen vordefinierte Grafiken bzw. Texturen projiziert.

Tri-linearer Filter: Zwei Auflösungen einer MIP Map werden mit Hilfe eines tri-linearen Filters zur Berechnung einer neuen Textur verwendet. Sprünge, die beim Umschalten zwischen zwei Auflösungen einer MIP Map entstehen, werden somit unterdrückt.

Z-Buffer: Für eine perspektivisch korrekte Darstellung ist dieser zusätzliche Speicherbereich notwendig. Hier werden Informationen darüber gespeichert, ob ein Pixel dargestellt oder von einem anderen, weiter vorne liegenden Objekt verdeckt wird. Bei High-End-Lösungen wird für den Z-Buffer ein eigener, sehr schneller Speicherbereich genutzt, während die preiswerteren Lösungen den normalen Videospeicher der Karte nutzen.

ge/VX-Variante über Video Texture Mapping. Klar, daß hier die Hersteller Schlange stehen: Diamond, Elsa, Hercules, Miro, Number Nine, STB Systems und VideoLogic werden S3-basierte Produkte im Laufe des Jahres vorstellen. Aus der Riege der Spielehersteller konnte S3 unter anderem Electronic Arts, Sierra Online, id Software, Mindscape, 47-Tek und Zombie als Partner gewinnen.

Diamond Edge 3D

Bereits seit November ist die Edge 3D von Diamond im Handel, die mit dem 3D-Beschleuniger NV1 von NVidia bzw. dem STG2000 arbeitet. Während der NV1 mit schnellem VRAM arbeitet, ist von SGS-Thomson unter der Bezeichnung STG2000 eine preiswertere und kompatible DRAM-Lösung erhältlich. Mit Features wie einem Multimedia-DSP zur Simulation eines Wavetable-Synthesizers und einem digitalen Gameport, der ohne CPU-Belastung die angeschlossenen Joysticks abfragt, hebt sich die Edge 3D nur leicht von der Konkurrenz ab. Z-Buffering und Double Buffering werden hier über den Videospeicher realisiert, weshalb Sie sich für eine Variante mit ausreichendem Speicher entscheiden sollten. Perspektivische Korrekturen, Alpha Blending, Fog, Transparenz sowie bi-lineare Filter werden für eine optimierte Darstellung von Texturen eingesetzt. MIP Mapping wird dagegen nicht unterstützt. Im Lieferumfang enthalten sind die Spiele Nascar Racing und Virtua Fighter Remix, die aber zur Beurteilung der Leistungsfähigkeit sicherlich nicht repräsentativ sind. Virtua Fighter, ein aus der Spielhalle bekanntes Prügelspiel mit Kultcharakter, konnte selbst auf einem Pentium mit 90 MHz und reduzierten Grafikdetails von der Geschwindigkeit her nicht überzeugen. Hinzu kamen ganz erhebliche Probleme bei der Installation auf älteren PCI-Rechnern, da sich die Edge 3D offenbar sehr eng an der PCI-Spezifikation 2.0 orientiert. Die Preise für die Edge 3D mit DRAM und STG2000 liegen bei 549 Mark für 1 MByte und 649 Mark für 2 MByte. Mit dem NVidia NV1 kostet die kleinste Lösung mit 2 MByte VRAM 749 Mark und mit 4 MByte 999 Mark.

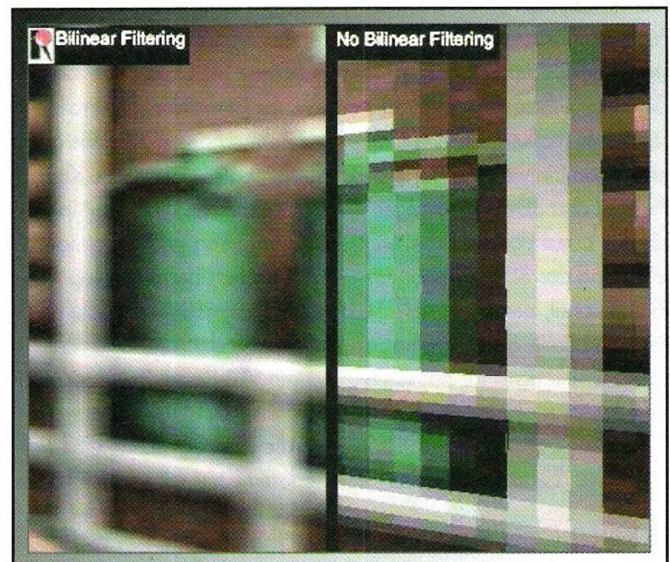
Weitere Aussichten

Natürlich sind auch die kanadischen Grafikprofis von ATI nicht untätig und entwickeln zur Zeit mit dem 3D Rage einen auf dem Mach64 basierenden 3D-Prozessor für den 3D-Spielemarkt. Einen Schwerpunkt will ATI auf qualitativ gute Filtertechniken legen, so sollen zum Beispiel auch tri-lineare Filter für MIP-Texturen zum Einsatz kommen. Toshiba und Chromatic wollen über den Mpact Media-Prozessor, einem extrem leistungsfähigen Multimedia-DSP, eine multifunktionelle Lösung realisieren, die auch für Modem- und Sound-Unterstützung eingesetzt werden kann. Ebenfalls mit NVidia-Technologie, aber zusätzlich mit SRS-3D-Sound soll die 3D Magic von Jazz Multimedia ausgeliefert werden.

Kaufberatung

Was Sie beim Kauf eines 3D-Beschleunigers beachten sollten

- Geschwindigkeit ist nicht alles: Die Anzahl der Polygone oder Bit pro Sekunde, die ein 3D-Chip berechnen kann, sagt noch nichts über die Qualität der Grafik aus.
- Um eine Grafik mit 320 x 240 Punkten und 256 Farben (8 Bit Farbtiefe) mit 30 Bildern pro Sekunde aufzubauen, muß der 3D-Chip bereits rund 18,5 Millionen Pixel pro Sekunde verarbeiten können (zum Nachrechnen: 320 x 240 x 8 x 30).
- Ist ein Z-Buffer vorhanden, der von dem 3D-Chip eigenständig verwaltet wird? Im Idealfall ist dieser durch separates RAM implementiert (teuer) oder wird über den Videospeicher realisiert (preiswerter).
- Wird das Texture Mapping durch spezielle Filtertechniken verfeinert? Optimal ist ein MIP Mapping mit tri-linearem Filter.
- Weitere Features, die die Bildqualität verbessern helfen, sind Double Buffering, perspektivische Korrekturen, Alpha Blending und Fog-Effekte.
- Z-Buffer und MIP Mapping benötigen zusätzlichen Speicher direkt auf der 3D-Karte, daher sollten Sie auf wenigstens 4 MByte Videospeicher achten.



Bi-lineare Filter wirken wie ein Weichzeichner auf grobe Pixelstrukturen, können aber keine zusätzlichen Details erzeugen. Detaillierte Grafiken lassen sich erst über MIP-Mapping - optional mit tri-linearen Filtern - erreichen.

Hersteller

Diamond Multimedia, Landsberger Straße 408, 81241 München, Tel. (089) 5 46 54-0, Internet: http://www.diamondmm.com/
ATI Technologies GmbH, Am Hochacker 2, 85630 Grasbrunn, Tel. (089) 46 09 07-0, Internet: http://www.atitech.ca/
Creative Labs GmbH, Münchnerstraße 16, 85774 Unterföhring, Tel. (089) 99 28 71-0, Internet: http://creaf.com/
Number Nine Deutschland GmbH, Inselkammerstraße 10, 82008 Unterhaching, Tel. (089) 61 44 91-0, Internet: http://www.nine.com/
NVidia: http://www.nvidia.com/
3D Labs: http://www.worldserver.pipex.com/3Dlabs/
Rendition: http://www.rendition.com/
Chromatic: http://www.mpact.com/

Fazit

Daß sich 3D-Beschleuniger durchsetzen werden, steht außer Frage. Wer von den zahlreichen Wettstreitern die leistungsfähigste Hardware anbietet, wird sich jedoch erst zeigen, sobald die ersten Spiele verfügbar sind. 3D-Knüller wie Quake von id Software werden von der neuen Hardware am meisten profitieren - Qualitätsunterschiede lassen dann auch einen direkten Vergleich der 3D-Chips zu.

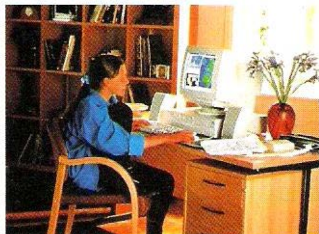
Christian Späthe ■

Compaq Presario 7170

Idealer Familien-PC?

Wer seinen PC mit anderen Familienmitgliedern teilen muß, hat es nicht leicht: Ständig bastelt irgend jemand an der Konfiguration herum. Läuft Vaters Tabellenkalkulation plötzlich nicht mehr, ist der Familienkrach vorprogrammiert. Bei Compaq haben sich die Entwickler zu diesem Thema eigene Gedanken gemacht...

Ausgeliefert wird der Presario in zwei Kartons, in denen sich Monitor und PC inklusive aller weiteren Komponenten befinden. Sie müssen den Rechner lediglich an einem geeigneten Ort aufstellen, Monitor, Maus, Tastatur und Lautsprecher anschließen, und schon kann es losgehen. Wer sich mit der Materie noch nicht auskennt, bekommt von einer freundlichen Dame in Form eines Videoclips die ersten Schritte erklärt. Ein multimediales Lernprogramm erläutert zudem weitere wichtige Punkte im Umgang mit dem neuen Rechner. Direkt nach dem Start von Windows gelangen Sie in ein virtuelles Einkaufszentrum, das Presario Plaza. Von hier aus können Profis direkt zur Windows-Oberfläche springen, Einsteiger dagegen zu Alternativen wie TabWorks und Kid Desk greifen. Bei Kid Desk handelt es sich um einen kleinen Schreibtisch in grellbunter Aufmachung, von dem aus Kinder direkt eine Textverarbeitung, Malprogramm, Kommunikationssoftware oder die installierten Spiele starten können. „Ernsthafte" Anwender greifen dagegen auf TabWorks zurück: Wie eine Art Notizbuch sind die Anwendungen in thematische Kapitel aufgeteilt, dazu gibt es einen Index, in dem alle installierten Programme nochmals alphabetisch gegliedert sind.



Durch die einfache Bedienung - im günstigsten Fall kommen Sie mit der Windows-Oberfläche überhaupt nicht in Berührung - kann wirklich jedes Familienmitglied mit dem Compaq umgehen.

Obwohl der Presario serienmäßig noch mit Windows 3.1 ausgeliefert wird, ist der Rechner auf den Einsatz von Windows 95 bestens vorbereitet. Bei unserem Test konnten wir problemlos das neue Betriebssystem installieren: Sämtliche Hardware-Komponenten, angefangen beim Monitor bis hin zum integrierten Modem, wurden auf Anhieb erkannt und installiert. Über den mitgelieferten Gutschein können Sie Windows 95 kostenlos bis 60 Tage nach dem Kauf anfordern. Keinen Anlaß zur Kritik gibt der Umfang der mitgelieferten Anwendungen, die die Bereiche Unterhaltung, Produktivität und Kommunikation ausreichend abdecken.
Als positiv zu erwähnen ist schließlich noch das moderne Powermanagement: Nach einer definierbaren Zeitspanne werden Festplatte und Monitor in einen Stromsparmodus geschaltet. Ergonomisch bietet der Compaq ein gemischtes Bild:



CPU:	Pentium 90 MHz
Grafik:	S3 Trio64 Onboard, 1 MByte DRAM
Sound:	ESS Soundchip Onboard, SoundBlaster kompatibel, 16 Bit
Modem:	Internes Faxmodem bis 14.400 Bit/sec
CD-ROM-Laufwerk:	Mitsumi FX-400 (4-fache Transferrate)
Festplatte:	Maxtor 7850AV, 840 MByte
RAM:	8 MByte RAM serienmäßig
Gehäuse:	Desktop-Gehäuse, Schnittstellen, Lautstärkeregler, Mikrofon- und Line-In-Eingang an Gehäuserückseite, keine Reset-Taste
Monitor:	15 Zoll Bildschirmdiagonale, Stromsparfunktion
Sonstiges:	Tastatur, Maus, zwei Passiv-Lautsprecher
Betriebssystem:	Windows 3.1, DOS 6.20, Gutschein für Windows 95
Spiele:	Lode Runner, King´s Quest VII, SimCity 2000 (alle deutsch)
Anwendungen:	Microsoft Money, Novell Perfect Works 2.0 mit Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Datenbank, Zeichen- und Malprogramm (alle deutsch)
Unterhaltung:	Campton´s Interactive Encyclopedia (englisch)
Kommunikation:	1&1 Btx-Dekoder, CompuServe WinCim 1.0.4, Delrina WinFax Lite (alle deutsch)
Sonstiges:	Deutsches Lernprogramm für Einsteiger, TabWorks und Kid Desk als alternative Oberflächen
Preis:	3.899 Mark

Info: Compaq Computer GmbH, Süskindstraße 4, 81929 München, Tel. (089) 9 93 30

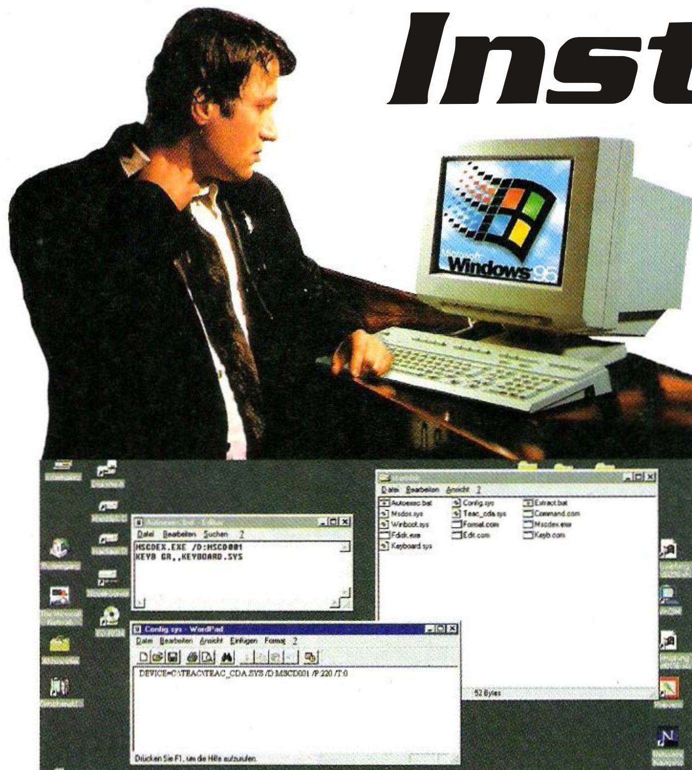
Monitor und Tastatur sind von guter Qualität, der Lüfter sowie die Maxtor-Festplatte fallen allerdings durch ihre überdurchschnittlich hohe Geräuschentwicklung unangenehm auf. Für moderate 3.899 Mark bekommen Sie mit dem Presario 7170 einen überraschend angenehm zu bedienenden Rechner, der auch für erfahrene Anwender ausreichend Rechenleistung und Software bereithält.

Christian Späthe ■

Windows 95 im Griff - Teil 4

Installation

Windows 95-Benutzer, die seit längerem mit dem neuen Betriebssystem arbeiten, kennen das Problem: oft genug passiert es, daß Windows 95 ohne einen ersichtlichen Grund abstürzt.



In den beiden Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT auf der PC Games CD müssen einige Änderungen vorgenommen werden. Ersetzen Sie die Zeile in der CONFIG.SYS durch den richtigen CD-ROM-Treiber.

Etwas seltener sind die Fälle, daß sich anschließend überhaupt nichts mehr tut - beim Booten verlangt das System eine mysteriöse Datei, meldet irgendwelche Beschädigungen oder fehlerhafte Verknüpfungen. Selbst ein Profi muß dann das Handtuch werfen. Es hilft nur noch eine Neuinstallation der gesamten Software. Besonders ärgerlich ist es dann, festzustellen, daß man vor der eigentlichen Windows-Neuinstallation auch noch das alte DOS 6.0 und Windows 3.1 auf die Platte kopieren muß, und daß dieser Vorgang gut und gerne einige Stunden dauern kann. Glücklicherweise gibt es eine Möglichkeit, Windows 95 zu installieren, ohne sich vorher mit DOS 6.0 bzw. Windows 3.1 herumzuschlagen - und diese besteht unabhängig davon, ob Sie die Win 95-Vollversion oder nur das Update besitzen. Wenn Sie bereits jetzt die folgenden Schritte befolgen und sich eine spezielle WIN95-Startdisk anlegen, sparen Sie im Falle eines Windows-Totalzusammenbruchs viel Zeit und Nerven. Sie benötigen dann nämlich nur eine leere, formatierte Festplatte, die WIN95-CD und die besagte Diskette.

Um diese Diskette anzufertigen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Legen Sie Ihre Win 95-CD und eine leere, formatierte HD-Diskette in Ihren Computer ein.

2. Legen Sie ein neues Verzeichnis mit Namen C:\STARTDSK auf Laufwerk C an.

3. Kopieren Sie alle Dateien im Verzeichnis W95SPEZ von der PC Games-CD-ROM nach C:\STARTDSK.

4. Kopieren Sie Ihre DOS-CD-ROM-Treiber (z. B. TEAC_CDA.SYS) nach C:\STARTDSK.

5. In C:\STARTDSK liegt eine Datei namens CONFIG.SYS. Vervollständigen Sie die darin befindliche Zeile mittels eines Texteditors durch Angabe Ihres CD-ROM-Treibers und der erforderlichen Parameter (Sehen Sie, wenn nötig, in Ihrer bisherigen CONFIG.SYS nach).

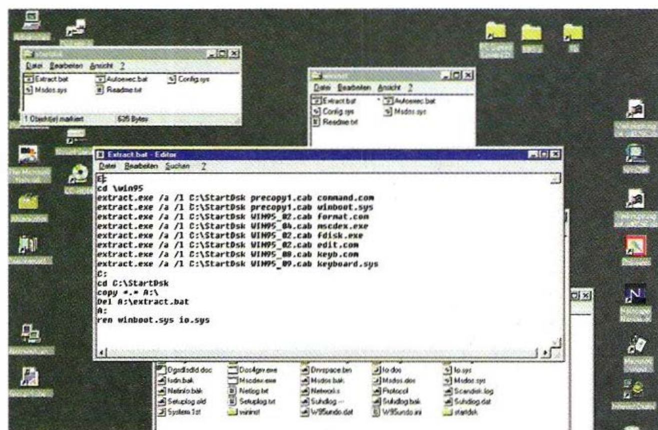
6. Überprüfen Sie, ob die Datei AUTOEXEC.BAT im Verzeichnis C:\STARTDSK die gleiche Laufwerksbezeichnung enthält wie CONFIG.SYS im Verzeichnis C:\STARTDSK (z. B. „MSCD001").

7. Führen Sie die Datei EXTRACT.BAT in C:\STARTDSK durch Doppelklick aus. Diese Batchdatei wandelt Ihre frischformatierte Diskette unter anderem in eine Bootdiskette um.

8. Versuchen Sie, von der Diskette zu booten. Wenn Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk ansprechen können, und Ihr Tastatur-Treiber funktioniert, sind Sie mit Ihrer Startdiskette fertig.

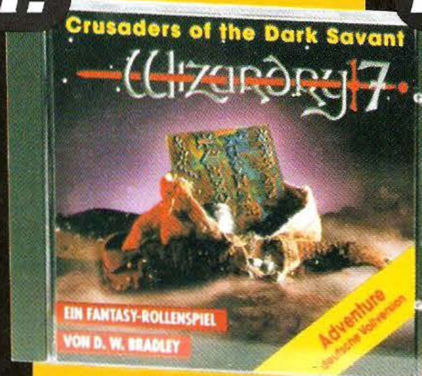
9. Falls Sie nicht die Win 95-Vollversion, sondern nur das Update besitzen, werden Sie bei der Neuinstallation von Windows 95 nach Diskette 1 Ihrer Windows 3.1-Version gefragt.

! Achtung:
Die Datei EXTRACT.BAT geht davon aus, daß Ihr CD-ROM den Buchstaben D: trägt. Sollte das nicht der Fall sein, so ändern Sie die Pfadangaben in dieser Datei bitte entsprechend, BEVOR Sie die unten aufgeführten Schritte ausführen.
Sollten Sie in Ihrem System mit mehreren Festplatten arbeiten und haben Sie bestimmte Windows-Anwendungen auch auf anderen Platten als C: installiert, so sollten Sie diese Festplatten vor der WIN95-Neuinstallation ebenfalls formatieren, da das Betriebssystem sonst automatisch Verknüpfungen zu diesen Anwendungen herstellt. Da diese Anwendungen mit hoher Wahrscheinlichkeit wichtige DLL-Dateien in Ihrem Windows-Verzeichnis abgelegt haben, führen diese Verknüpfungen zu erneuten Fehlermeldungen.

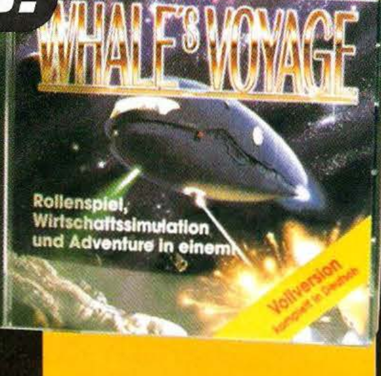


Falls Ihr CD-Laufwerk nicht den Buchstaben D: trägt, müssen Sie die erste Zeile der Datei EXTRACT.BAT entsprechend verändern.

PC GAMES ABO
plus ein kostenloses Spiel!







„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant." Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. Komplett in Deutsch!

Lassen Sie sich verzaubern von fremden Welten, geheimnisvollen Orten, rätselhaften Wesen und den vielen magischen Dingen, die nur darauf warten, von Ihnen entdeckt zu werden. „Wizardry 7" bietet Ihnen:
- Farbenprächtig animierte Grafiken
- Digitalisierte Soundeffekte
- Knifflige Rätsel, spannende Kämpfe
- Interaktion mit zahlreichen Nicht-Spieler-Charakteren

Benötigt: AT 386 (oder schneller), 577 KB RAM, Festplatte, VGA-Karte, CD-ROM. **Unterstützt:** Maus, alle gängigen Soundkarten.

„Retribution" - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. Komplett in Deutsch!

Als Nachwuchs-Pilot sind Sie Teil eines Sonderkommandos auf dem Außenposten Aphelion, der im Laufe der **28 Missionen** sämtliche gegnerischen Stellungen vernichten soll... „Retribution" bietet Ihnen:
- Starke Animationen und digital. Sprache
- Realistische Landschaften durch „Logi-Scape"
- 11 Haupteinsätze, 6 Trainingseinsätze
- Umwerfende Vielfalt von Spezialeffekten

Benötigt: AT 386 DX/40, 580 KB RAM, 4 MB, VGA-Karte, CD-ROM. **Unterstützt:** Joystick, Maus, Soundkarte. Lauffähig bis MS-DOS 6.x. **Nicht lauffähig auf Windows 95-Systemen.**

„Whale's Voyage" - Wirtschaftssimulation und Adventure in Einem! Komplett in Deutsch.

Das wohl beste Spiel der Entwickler-Crew von NEO: Sie finden sich auf dem Planeten Catra wieder. Seit geraumer Zeit sitzen Sie hier mit Ihrer Mannschaft und versuchen, der Langeweile zu entkommen. Das reichhaltige Warenangebot auf diesem Stern schreit förmlich danach, daß Sie sich als umherziehender Händler betätigen: mit Ihren letzten Credits steigen Sie in ein lukratives (aber nicht ungefährliches) Geschäft ein... **Systemanforderung:** Alle ab 386er - 100% IBM-kompatible Geräte - aufwärts mit min. 1 MB Speicher und 100% VGA-kompatibler Grafikkarte.

Das Abo ist jederzeit kündbar!

PC GAMES - das führende PC-Spielemagazin - im Abo: ● Jeden Monat den Überblick über den gesamten PC-Spielemarkt mit PC GAMES plus Diskette oder CD-ROM. Wir testen für Sie, welche Spiele ihr Geld wert sind. ● Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. ● Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück. ● Sie versäumen keine der 12 Ausgaben und erhalten so ein lückenloses (Tips-&Tricks-) Sammelwerk.

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

❐ **JA, ich will das PCG-Abo mit CD-ROM.**
(DM 108,-/ Jahr (= DM 9,-/ Ausgabe); Ausland 132,-/ Jahr)

❐ **JA, ich will das PCG-Abo mit Diskette.**
(DM 79,-/ Jahr (= DM 6,58/Ausgabe); Ausland: 103,-/Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich möchte als Dankeschön bitte folgende kostenlose Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

❐ **WIZARDRY 7** (Art.-Nr. 1080)
❐ **RETRIBUTION** (Art.-Nr. 1081)
❐ **WHALE'S VOYAGE** (Art.-Nr. 1082)

Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Ich erhalte das PCG-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Datum *1.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)*

Widerrufsbelehrung:
*Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

COMPUTEC VERLAG

Datum *2.Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)*

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)
❐ Gegen Rechnung
❐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

PG 0196

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

Blue Byte und PC Games präsentieren:

Battle Isle 3 Gewinnspiel

Der Schatten des Imperators konnte auch international einige Erfolge feiern. Erstklassiges Design und hervorragende Spielbarkeit zeichnen den aktuellen Teil der Battle Isle-Saga aus. Jetzt können Sie dem Imperator erst recht die Zähne zeigen und mitgewinnen. Blue Byte und PC Games verlosen folgende Preise unter denjenigen, die die Preisfrage richtig beantworten.

1. Preis: Das Paket
Ein Paket aus allen bisherigen Produkten der Firma Blue Byte und den nächsten vier Produkten

2. bis 4. Preis: Spitzensound
Je ein Lautsprecherpaar MT Multimedia SBC 630, 650, 675 der Firma Jöllenbeck

5. Preis: Joystick
Ein Joystick PC Flight Force Pro, ebenfalls von der Firma Jöllenbeck

6. bis 10. Preis: 5 Spiele
Je eine Vollversion von Schatten des Imperators - Battle Isle 3

Die Preisfrage:

„Battle Isle 3 läuft unter welchem Betriebssystem?“

A) DOS
B) OS/2
C) Windows 3.1/Windows 95

Schicken Sie eine Postkarte mit Ihrer Antwort an:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Blue Byte
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Nicht teilnahmeberechtigt: Mitarbeiter von Blue Byte und des Computec Verlags.
Einsendeschluß: 6. Februar 1996

Sega und PC Games präsentieren:

Das große SEGA Gewinnspiel



Mit Virtua Fighter Remix für die Diamond Edge 3D möchte das bislang nur als Hersteller erstklassiger Konsolenspiele bekannte japanische Unternehmen nun neue Maßstäbe im Bereich der Prügelspiele setzen. Darüber hinaus erscheinen noch im Frühjahr Ecco the Dolphin, Tom Cat Alley, Sonic the Hedgehog und Comix Zone für Windows 95 und Windows 3.1! Zur Premiere von SEGA PC, so lautet der Name des erst kürzlich gegründeten Labels, verlosen SEGA und PC Games zwei Diamond Edge 3D und exklusive Poloshirts.

1. und 2. Preis:

Diamond Edge 3D

Die Diamond Edge 3D ist die Grundausstattung für die Spiele von morgen.

- *300.000 Polygone/Sekunde*
- *12 Millionen Texels/Sekunde*
- *Video-Texturing von 3D-Objekten*
- *Gouraud- und Phong-Effekte*
- *16 Bit Wavetable-Soundkarte*
- *Software MPEG-Playback*
- *2 SEGA-Saturn-Control-Ports*
- *Digitaler Gameport*
- *Plug & Play unter Windows 95*

Außerdem:
20 exklusive SEGA Polo-Shirts

Preisfrage:

„Welches SEGA-Spiel läuft nur mit der Diamond Edge 3D?"

A) Comix Zone
B) Sonic the Hedgehog
C) Virtua Fighter Remix

Schicken Sie Ihre Antwort auf einer Postkarte an:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: SEGA
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Nichtteilnahmeberechtigt: Mitarbeiter von SEGA und des Computec Verlags. Einsendeschluß: 6. Februar 1996.

Warner Interactive und PC Games präsentieren:

Das große Gewinnspiel Z

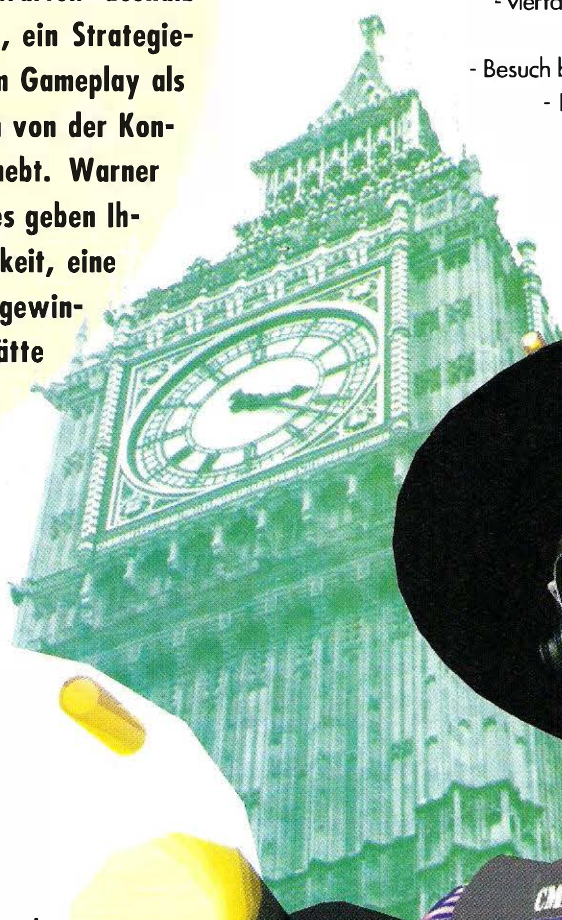
Command & Conquer hat vor allem in Deutschland eine riesige Echtzeitwelle ins Rollen gebracht. Alle warten deshalb schon sehnsüchtig auf Z, ein Strategiespiel, das sich sowohl im Gameplay als auch in der Präsentation von der Konkurrenz erfrischend abhebt. Warner Interactive und PC Games geben Ihnen deshalb die Möglichkeit, eine Flugreise nach London zu gewinnen und die Geburtsstätte persönlich unter die Lupe zu nehmen.

Die Preisfrage: „Wie heißt der Robotergeneral in Z?"

1. Preis: Der Z-Trip nach London

- viertägige Flugreise mit Übernachtung für 2 Personen!
- Transfer mit Warner Limousinenservice!
- Besuch bei den Kultprogrammierern The Bitmap Brothers
- Besuch der ECTS - Die Softwaremesse in London
- DM 1.000 Taschengeld
- 1 Jahresabo von PC GAMES

2. bis 50. Preis: ein exklusives Z T-Shirt





Schicken Sie Ihre Antwort auf einer Postkarte an:

Warner Interactive Entertainment
Z Gewinnspiel
Lachnerstraße 2
22083 Hamburg

Teilnahmeberechtigt: Personen ab 18 Jahren. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Nicht teilnahmeberechtigt: Mitarbeiter von WIE und des Computec Verlags. Die Erfassung erfolgt über eine Adress-Datei. Einsendeschluß: 28. Feb. 1996

COMING UP!

DESCENT 2

Interplay klaut keine Spielideen, Interplay verfeinert sie nur. Descent schien zu Beginn nicht mehr als ein x-beliebiges 3D-Actionspiel zu werden, konnte aber durch seine unbeschreibliche Engine mehr als überzeugen. Descent 2 wird zwar nicht mehr so viele Innovationen wie der erste Teil zu bieten haben, trotzdem darf man wieder auf astreines Level-Design und nette neue Features gespannt sein. Einen ausführlichen Testbericht finden Sie in der nächsten Ausgabe!



DOLBY SURROUND

Guter Sound wird auch bei Spielen immer wichtiger - nicht umsonst verkaufen sich momentan selbst Soundkarten der oberen Preiskategorie wie warme Semmeln. Wir beschäftigen uns in der nächsten Ausgabe mit dem Thema Dolby Surround und was es dem Spieler eigentlich bringt. Können Sie sich vorstellen, wie es klingt, wenn ein Lasergeschoß eines Tie Fighters an Ihren Ohren vorbeirauscht wie ein Intercity Express?

ADVENTURE SOFT

Momentan werkeln Mike Woodruff und sein Team an einer Persiflage auf Filme und Romane aus dem weiten Gebiet der Science Fiction. Wenn die bissigen Kommentare und versteckten Seitenhiebe nur halb so gut sitzen wie bei Simon the Sorcerer, so muß Roger Wilco (im Augenblick Weltraumschelm Nummer 1) wohl bald das Feld räumen. Wir haben Adventure Soft einen kurzen Besuch abgestattet, stellen das erfolgreiche Team vor und bringen die Screenshots von „Simon im Weltall".

CYBERMAGE

System Shock hat gezeigt, was passiert, wenn Origin ein 3D-Actionspiel entwickelt: tadellose Grafik und Gameplay ohne Grenzen! Mit Cybermage haben sich die Texaner ähnlich hohe Ziele gesteckt, ob Sie diese allerdings auch erreichen, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe!



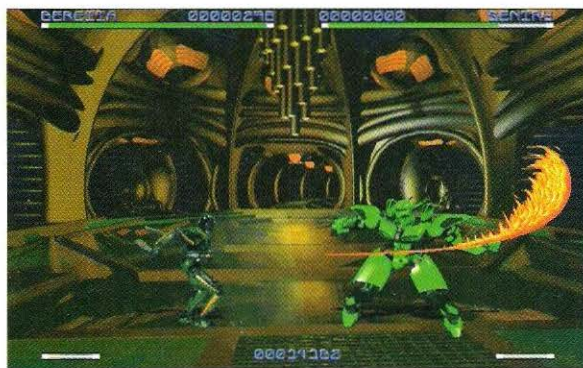
ACCLAIM MACHT DAMPF

Gleich zwei Konsolenumsetzungen erwarten uns im Januar: Batman Forever und Judge Dredd sind wohl jedem Comicfan und Kinogänger ein Begriff. Wir haben die beiden Jump & Runs unter die Lupe genommen. Außerdem erscheint Revolution X, eine Automatenumsetzung mit den Stars von Aerosmith.



RISE OF THE ROBOTS 2: RESURRECTION

Kann der zweite Teil wirklich durch besseres Gameplay überzeugen. Einige Insider bescheinigen Rise 2 eine Spielbarkeit, wie sie eigentlich nur Super Street Fighter zu bieten hat. Spätestens nächsten Monat wissen wir mehr.



Die PC Games Ausgabe 03/96 erscheint am 7. Februar 1996